AST-1 ALLVARLIG KROSSKADETABELL ✻

(−49)-05 Dåligt grepp. Ingen extra skada.

06-20 Lätt revbensfraktur. +5 skadepoäng. −5 i handlingsförmåga.

21-35 Slag i sidan. +4 skadepoäng. −40 i handlingsförmåga under 1 rond.

36-50 Slag mot underarmen. +5 skadepoäng. Omtöcknad under 1 rond

51-65 Slag mot sköldaxeln krossar skölden. Om sköld saknas bryts axeln sönder och armen blir obrukbar.

66-79 Slaget bryter sönder ett ben i benet. +12 skadepoäng. −40 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 2 ronder.

80 Slag mot pannan. +30 skadepoäng. Ena ögat blir förstört. Omtöcknad under 24 ronder. Om hjälm saknas blir resultatet 1 månads koma.

81-86 Slaget bryter vapenarmen. Armen är obrukbar. Senorna skadas. +8 skadepoäng. Omtöcknad under 2 ronder.

87-89 Knäet splittras. +9 skadepoäng. −60 i handlingsförmåga. Slås till marken och är omtöcknad i 3 ronder.

90 Förlamad från axlarna och nedåt av slag mot nacken. +25 skadepoäng. Fienden är synnerligen omtöcknad.

91-96 Medvetslös i 4 timmar av slag mot sidan av huvudet. Om hjälm saknas krossas skallen. +20 skadepoäng.

97-99 Slag mot bröstet driver bröstkorgen genom lungorna. Faller till marken och dör inom 6 ronder. Brutalt.

100 Slag mot käken driver upp benet i hjärnan. Dör omedelbart.

101-106 Slaget krossar höften. +15 skadepoäng. −75 i handlingsförmåga. Slås till marken och är omtöcknad i 3 ronder.

107-109 Slag mot halsen krossar strupen. Kan inte andas och är omtöcknad i 12 ronder. Sedan ger han upp andan.

110 Krossar höften. +35 skadepoäng. Omtöcknad under 2 ronder. Sedan kan han handla under 4 ronder, men därefter dör han av nervskadorna.

111-116 Splittrar armbågen i vapenarmen. Armen är obrukbar. Omtöcknad i 5 ronder.

117-119 Slag mot sidan krossar bröstkorgen. Faller till marken och dör inom 3 ronder.

120 Förödande slag mot bröstet. Förstör hjärtat. Dör omedelbart. +25 skadepoäng. Bra jobbat.

MODIFIKATIONER

Vid vissa tabellnamn finns en symbol (t.ex. ✻). Det innebär att det finns en allmän modifikationslista för tabellen i anslutning till tabellavsnittet. Den betecknas med samma symbol.

AST-2 ALLVARLIG SKADETABELL FÖR HUGGVAPEN ✻

(−49)-05 Dåligt slag som inte ger någon extra skada.

06-20 Lätt sår i vaden. 1 skadepoäng per rond.

21-35 Hugg mot överbenet. +5 skadepoäng. Om benskydd saknas: 2 skadepoäng per rond.

36-50 Lätt sår i bröstet. +3 skadepoäng. 1 skadepoäng per rond. −5 i handlingsförmåga.

51-65 Lätt sår i underarmen. +4 skadepoäng. 2 skadepoäng per rond. Omtöcknad under 1 rond.

66-79 Medelsvårt sår i låret. +6 skadepoäng. 1 skadepoäng per rond. − 10 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 2 ronder.

80 Hugg mot halsen som skär av halspulsådern. Nacken bryts. Dör inom 1 rond under svåra plågor.

81-86 Muskler och senor i vapenarmen huggs sönder. Armen obrukbar. +10 skadepoäng. 1 skadepoäng per rond.

87-89 Förstör ett öga. +10 skadepoäng. Omtöcknad under 30 ronder.

90 Buken skärs upp. Dör omedelbart. 25% risk att vapnet fastnar i fienden i 2 ronder.

91-96 Avsvimmad i 6 timmar efter ett slag mot huvudet. +15 skadepoäng. Om hjälm saknas dör han omedelbart.

97-99 Underbenet huggs av. 20 skadepoäng per rond. Faller avsvimmad till marken.

100 Hugg i sidan. Faller medvetslös ned och dör inom 3 ronder av svåra inre skador.

101-106 Svårt sår i magen. +10 skadepoäng. 8 skadepoäng per rond. −10 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 4 ronder.

107-109 Vapenarmen huggs av. 15 skadepoäng per rond. Faller medvetslös till marken.

110 Hjärtat genomborras. Dör omedelbart. Hjärtat förstörs. 25% risk att vapnet fastnar i fienden under 3 ronder.

111-116 Handen huggs av. 12 skadepoäng per rond. Slås till marken och är omtöcknad i 6 ronder.

117-119 Ryggraden huggs av. Faller ihop direkt. Förlamad från halsen och nedåt för gott. +20 skadepoäng.

120 Hugg mot huvudet förstör hjärnan och gör livet svårt för den olycklige. Faller omedelbart död ned.

AST-3 ALLVARLIG STICKSKADETABELL *

(−49)-05 Hugget snuddar. Ingen extra skada.

06-20 Hugget snuddar vid sidan. +3 skadepoäng.

21-35 Hugg mot höften. +3 skadepoäng. Om benskydd saknas: 3 skadepoäng per rond.

36-50 Lätt sår i underarmen. +2 skadepoäng. Omtöcknad i 1 rond.

51-65 Hugg längs sidan av bröstet. 1 skadepoäng per rond. Omtöcknad under 1 rond.

66-79 Hugg mot underbenet. Senorna slits av. +3 skadepoäng. −25 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 1 rond.

80 Hugg mot halsen. Nerver och blodkärl huggs av. Dör av massiv hjärtattack.

81-86 Hugg mot vapenarmen. Benet bryts. +10 skadepoäng. Omtöcknad under 3 ronder.

87-89 Hugg genom musklerna i nederbenet. − 50 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 3 ronder.

90 Hugg genom båda lungorna. Faller till marken och svimmar. Dör inom 6 ronder.

91-96 Slag mot sidan av huvudet. Avsvimmad i 6 timmar. Om hjälm saknas dör han omedelbart.

97-99 Hugg genom halsen som bryter nacken och hugger av ryggraden. Förlamad för gott från halsen och nedåt.

100 Hugg genom ögat. Dör ögonblickligen.

101-106 Svårt sår i magen. +10 skadepoäng. 6 skadepoäng per rond. −20 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 4 ronder.

107-109 Ryggslutet genomborras. Faller medvetslös till marken. Dör av inre blödningar och sårchock inom 6 ronder.

110 Skott genom hjärtat. Ragglar 3 meter till en lämplig plats att dö på. Vapnet fastnar i det vacklande offret under åtminstone 3 ronder.

111-116 Hugg genom benet. Artären huggs av. Faller medvetslös till marken. 12 skadepoäng per rond.

117-119 Hugg genom njurarna. +9 skadepoäng. Slås till marken och dör efter 6 ronder av svåra plågor. Illa.

120 Skott genom båda öronen. Får nedsatt hörsel och dör. Imponerande skott.

AST-4 ALLVARLIG KASTSKADETABELL *

(−49)-05 Dåligt kast. Inga extra skadepoäng.

06-20 Träff i armen. +2 skadepoäng. −5 i handlingsförmåga under 2 ronder.

21-35 Slag mot benet. +4 skadepoäng. Om benskydd saknas: +7 skadepoäng och omtöcknad under 1 rond.

36-50 Slag mot bröstet. Slungas bakåt en meter. +5 skadepoäng. −10 i handlingsförmåga under 2 ronder.

51-65 Slag mot sköldarmen. +5 skadepoäng. Skölden slits undan. Om sköld saknas: +8 skadepoäng och omtöcknad under 2 ronder.

66-79 Slag mot armbågen. Underarmen bedövad. +8 skadepoäng. Tappar vapnet. −10 i handlingsförmåga under 10 ronder.

80 Brutalt slag mot höften. Slås till marken. Senorna slits av och leden krossas. Benet är obrukbart. −80 i handlingsförmåga.

81-86 Stöt i sidan. Slungas 1,5 meter åt sidan. Tappar allt han bär. Omtöcknad i 3 ronder.

87-89 Slag i sidan. Snubblar osmidigt och hamnar i en pinsamt framstupa ställning. Omtöcknad under 6 ronder.

90 Välavvägt slag i ryggen. Flyger 3 meter och faller på ansiktet. Svåra nervskador. Förlamad från midjan och nedåt.

91-96 Hårt slag mot huvudet. Slås tillbaka 3 meter och är omtöcknad under 6 ronder. Om hjälm saknas: medvetslös i 24 timmar.

97-99 Fruktansvärt slag. Tvingas ned på knä. Om han använder enhandsvapen flyger det iväg 3 meter. Omtöcknad i 15 ronder.

100 Slag mot övre bröstkorgen. Slungas 3 meter åt sidan. Faller och bryter bägge armarna. Resulterar i 2 månaders koma.

101-106 Slaget bryter av benet. +12 skadepoäng. −50 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 1 rond.

107-109 Slag mot huvudet. Slungas 3 meter bakåt. +9 skadepoäng. Omtöcknad i 6 ronder. Om hjälm saknas blir resultatet 4 veckors koma.

110 Kraftigt slag mot huvudet. Slås till marken. Dör inom 12 ronder av en avhuggen ven.

111-116 Fruktansvärd träff i sidan. Slås till marken och slungas 1,5 meter åt sidan. Underbenet bryts. Omtöcknad under 7 ronder. −40 i handlingsförmåga.

117-119 Slag mot sköldaxeln. Omtöcknad under 9 ronder. −20 i handlingsförmåga. Om sköld saknas: medvetslös och överarmen krossas.

120 Skrämmande slag mot tinningen. Slungas 7 meter bakåt. Dör omedelbart. Osympatiskt.

AST-5 ALLVARLIG GREPPSKADETABELL *

(−49)-05 En missad chans. Inga extra skadepoäng.

06-20 Slaget glider förbi. +2 skadepoäng.

21-35 Anfallet avvärjs. +3 skadepoäng. Omtöcknad 1 rond om han har armskydd.

36-50 Grepp mot överbenet. Svingas runt men tar sig loss. Omtöcknad 1 rond.

51-65 Sköldarmen greppad. Om sköld: −50 i handlingsförmåga tills man släpper den. Om sköld saknas: −50 i handlingsförmåga.

66-79 Vapenarmen greppad. Avväpnad och med vriden handled. Omtöcknad under 2 ronder. −25 i handlingsförmåga.

80 Båda benen greppade. Slås medvetslös i till marken. +9 skadepoäng.

81-86 Vapenarmen greppad. Ligamenten slits sönder och musklerna sträcks. Avväpnad och omtöcknad i 3 ronder. −40 i handlingsförmåga.

87-89 Helt fasthållen och orörlig. Slås till marken men svimmar inte. Ingen handlingsförmåga.

90 Osympatiskt nacksving. Svimmar. Vrickad nacke: −60 i handlingsförmåga.

91-96 Grepp om huvudet. Omtöcknad under 9 ronder. Om hjälm saknas blir resultatet en koma p.g.a skallfraktur.

97-99 Båda armarna hålls fast och trycks mot bröstet. Kan inte röra armarna förrän greppet har upplösts. −75 i handlingsförmåga.

100 Grepp om halsen. Om halsskydd: −60 i handlingsförmåga av vrickad nacke och omtöcknad under 3 ronder. Om halsskydd saknas: dör med bruten nacke.

101-106 Grepp om bröstkorgen. Brutna revben. Omtöcknad under 5 ronder. −10 i handlingsförmåga.

107-109 Benen fullständigt fasthållna och orörliga. Faller och bryter vapenarmen. Avväpnad och medvetslös. +20 skadepoäng.

110 Grepp om halsen. Om halsskydd finns: avväpnad och omtöcknad under 5 ronder. Om halsskydd saknas: dör inom 6 ronder.

111-116 Foten greppad. Snubblar, faller, bryter vapnet i fallet och är omtöcknad under 2 ronder. Om bröstrustning saknas tar man en "D" allvarlig krosskada.

117-119 Båda benen invirade. Faller till marken och svimmar. −80 i handlingsförmåga av en bruten arm och en bruten fotled. +20 skadepoäng.

120 Strupen krossas. Dör omedelbart av svår chock och kvävning.

AST-6 ALLVARLIG BRÄNNSKADETABELL *

(−49)-05 Hetluft. Inga extra skadepoäng.

06-20 Kraftig hetta, liten effekt. +3 skadepoäng.

21-35 Lätta brännskador. +8 skadepoäng. 1 skadepoäng per rond.

36-50 Förblindad av het rök. +12 skadepoäng. Omtöcknad under 1 rond.

51-65 Kläderna fattar eld. +12 skadepoäng. Det tar 2 ronder att släcka elden. 8 skadepoäng varje rond man brinner.

66-79 Slås omkull av våldsam explosion. Organiska fot- eller vadskydd förstörda. +10 skadepoäng.

80 Explosion vid ansiktet. Fasansfulla ärr i ansiktet. Slås medvetslös. +15 skadepoäng. 5 skadepoäng per rond. Om hjälm saknas blir resultatet en månads koma.

81-86 Elden uppslukar ryggen. Slås omkull. Allt organiskt material på ryggen förstört. 2 skadepoäng per rond. Omtöcknad under 1 rond.

87-89 Träff i huvudet. Förblindad under 6 ronder. Organisk huvudbonad förstörs. Om hjälm saknas brinner håret på huvudet upp.

90 Huvudet blir en förkolnad stump. Sorgligt. Dör omedelbart av detta oacceptabla tillstånd.

91-96 Sköldarmen stekt. Eventuell sköld förstörs tillsammans med handen. Omtöcknad under 5 ronder. Om sköld saknas blir man av med armen och svimmar.

97-99 Brännsår på överbenet. Benet blir obrukbart p.g.a. förstörd vävnad. 3 skadepoäng per rond. −60 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 6 ronder.

100 Explosion vid halsen smälter samman ryggkotorna och bränner fast kläderna vid huden. Permanent förlamad. +25 skadepoäng.

101-106 Explosion vid benet. 2 skadepoäng per rond. −20 i handlingsförmåga. Om benskydd saknas skadas vävnaden svårt. −70 i handlingsförmåga.

107-109 Träff i huvudet. Om hjälm finns: förblindad i 2 veckor. Om hjälm saknas: dör inom 6 ronder av kraftig chock och hjärnskador.

110 Mellangärdet bränns av. Delas på mitten och dör. Kläder, rustning och alla föremål förstörs.

111-116 Explosion vid bröstet. Rustning på bröstet förstörs. +12 skadepoäng. Omtöcknad i 3 ronder. Om rustning på bröstet saknas: slås omkull, 6 skadepoäng per rond.

117-119 Elden uppslukar kroppen. Allt organiskt material på kroppen förstörs. Dör av chock och nervskador inom 6 ronder. +25 skadepoäng.

120 Allt som finns kvar är några förkolnade benbitar och tänder.

AST-7 ALLVARLIG KÖLDSKADETABELL*

(−49)-05 Kylig vind. Inga extra skadepoäng.
06-20 Köldvåg. +3 skadepoäng. Om kappa eller rustning saknas omtöcknas man 1 rond.
21-35 Frostbiten. +7 skadepoäng. 1 skadepoäng per rond.
36-50 Lätt frostbiten. +5 skadepoäng. 2 skadepoäng per rond och −10 i handlingsförmåga.
51-65 Förfrysning i ryggen. +9 skadepoäng. 2 skadepoäng per rond. Omtöcknad under 2 ronder. Allt trä på ryggen är obrukbart och sprött.
66-79 Låg köldvåg. Omtöcknad under 1 rond. Alla skodon förstörs. Om man saknar skor blir man frostbiten, −30 i handlingsförmåga.
80 Isvind mot huvudet. Resulterar i månadslång koma (då man håller huvudet kallt). Blir av med näsan p.g.a. svår förfrysning och chock.
81-86 Köldvåg mot benet. Slås omkull. Omtöcknad i 3 ronder. Om benskydd saknas är underbenet förfruset och obrukbart, −40 i handlingsförmåga.
87-89 Köldvåg mot halsen. Blir medvetslös. Blir av med ytterörat. Om halsskydd saknas fryser halsen och man dör efter 9 ronder då man inte kan handla.
90 Köldvågen frystorkar huvudet. Dör inom 2 ronder. Skallen och hjärnan är sköra och livlösa.
91-96 Låret fryser. Benbrott och förfrysning. 5 skadepoäng per rond. − 30 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 4 ronder.
97-99 Bäckenet fryser och splittras. Dör inom 12 ronder av chock och nervskador.
100 Köldvåg mot huvudet. Ögonen fryser. Resulterar i en 3 veckors koma. Förlamad från halsen och ned.
101-106 Bägge händerna fryser. Armarna är obrukbara i 1 timme. 6 skadepoäng per rond. Omtöcknad i 5 ronder.
107-109 Hjärta och lungor fryser plötsligt. Dör efter 6 ronder utan handlingsförmåga av chock och kvävning.
110 Kraftig köldvåg splittrar bröstkorgen och fryser väsentliga kroppsvätskor. Dör inom 3 ronder.
111-116 Isvåg mot övre bröstkorgen. Slås omkull och svimmar. Om man saknar rustning på bröstet dör man inom 10 ronder av ett kallt, kallt hjärta.
117-119 Fryser till en livlös staty − välbevarad, men synnerligen död.
120 Fryser fullständigt och splittras sedan i tusen bitar när man faller i marken.

AST-8 ALLVARLIG ELEKTRICITETSSKADETABELL*

(−49)-05 Håret står rakt upp. Inga extra skadepoäng.
06-20 Lätt stöt. +3 skadepoäng. Om man har metallrustning blir man omtöcknad i 1 rond.
21-35 Ljusexplosion. Omtöcknad i 1 rond.
36-50 Normal stöt. +6 skadepoäng. −5 i handlingsförmåga. Om man har metallrustning blir man omtöcknad i 2 ronder.
51-65 Kraftig stöt. +9 skadepoäng. −10 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 1 rond. Om man har metallrustning är man omtöcknad 3 ronder.
66-79 Träff i sköldarmen. +12 skadepoäng. −20 i handlingsförmåga. Om man har metallrustning men saknar sköld blir man medvetslös i en dag.
80 Träff i sidan förstör nervsystemet. Resulterar i svår chock. Offret är en grönsak i en månad.
81-86 Träff i vapenarmen. Muskler och brosk förstörs. Armen är obrukbar. 2 skadepoäng per rond. Omtöcknad under 6 ronder.
87-89 Elektricitet genom hela kroppen. Hela nervsystemet omlagt. Faller till marken och ligger chockad i 12 ronder innan man dör.
90 Träff i huvudet. Om man har läderhjälm förstörs den och man hamnar i koma i 2 veckor. Annars dör man omedelbart med grillad hjärna.
91-96 Träff i bröstkorgen. Om man har metallrustning svetsas den ihop och blir omöjlig att röra sig i. Annars blir man medvetslös i 6 timmar.
97-99 Elektrifierande erfarenhet. Hjärnan drabbas av en svår chock och brännskador på ytan. Svimmar och dör inom 6 ronder.
100 Nervsystemet blir strömförande. Dör tragiskt och omedelbart i en vacker ljusshow.
101-106 Träff i ansiktet. Blir av med näsan. Omtöcknad i 8 ronder. Förblindad i 2 veckor. Om hjälm saknas slås man dessutom omkull.
107-109 Träff i bröstet förstör hjärta och lungor. Om man har metallrustning på bröstet svetsas den ihop och man dör inom 6 ronder. Annars dör man direkt.
110 Huvudet kan inte användas längre. Den livlösa kroppen omsluts av rök och ozon.
111-116 Träff i magen. Omtöcknad i 7 ronder. 6 skadepoäng per rond. Om man saknar rustning över magen dör man av chock och blödningar inom 12 ronder.
117-119 Träff i bröstet förstör båda lungorna. Man klyvs på mitten. Blixten sträcker sig 3 meter och ger en "A" allvarlig skada till alla som står i vägen.
120 Stöten upplöser cellstrukturen. Hela kroppen förvandlas till damm.

AST-9 ALLVARLIG STÖTSKADETABELL*

(−49)-05 Mjäkigt. Inga extra skadepoäng.
06-20 Skottet snuddar. +5 skadepoäng.
21-35 Vacklar till av träff i sidan. +10 skadepoäng. Omtöcknad i 1 rond.
36-50 Träff i axeln. Snurrar runt. Vacklar 3 meter bakåt. +12 skadepoäng. Om rustning saknas är man omtöcknad i 2 ronder.
51-65 Träff i benet. Slås omkull. +8 skadepoäng. Om benskydd saknas är man omtöcknad i 2 ronder.
66-79 Stöt mot sköldarmen. +10 skadepoäng. Skölden krossas och blir obrukbar. Om sköld saknas bryts armen och man är omtöcknad i 3 ronder.
80 Träff i huvudet. +12 skadepoäng. Hjälmen splittras. Slås omkull och ligger medvetslös i 1 dag. Om hjälm saknas: skallfraktur, dör inom 3 ronder.
81-86 Slag mot låret. Musklerna slits av. +15 skadepoäng. −10 i handlingsförmåga. Om benskydd saknas: −20 i handlingsförmåga och omtöcknad i 3 ronder.
87-89 Träff vid halsen. +12 skadepoäng. Omtöcknad i 5 ronder. Kan inte prata på 1 vecka. Om halsskydd saknas tappar man rösten för gott.
90 Träff i halsen. Förlamad från axlarna och ned. +20 skadepoäng. Offret drabbas av en svår melankoli.
91-96 Slag mot knäet. Knäet går ur led. Brosk och senor slits sönder. +15 skadepoäng. −50 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 9 ronder.
97-99 Träff i magen. +18 skadepoäng. Omtöcknad i 12 ronder. Om man saknar rustning på magen dör man inom 6 ronder av förstörda inre organ.
100 Träff i huvudet ger skallfrakturer. Resulterar i 3 veckors koma. Om man saknar hjälm dör man omedelbart.
101-106 Slag mot käken, som slås sönder. Kan inte tala eller äta fast föda förrän det har läkt. +15 skadepoäng. −10 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 7 ronder.
107-109 Slag i sidan. Benet drivs in i njurarna. Dör inom 6 ronder.
110 Bröstkorgen slits upp. Hjärta och lungor exploderar av trycket. Dör omedelbart. Mycket blodigt.
111-116 Virvlar runt av slaget. Slås omkull. Bryter båda armarna. −60 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 3 ronder.
117-119 Stöten splittrar skallen i tusentals bitar. Dör omedelbart. Fullträff. Fin stöt.
120 Stöten förintar hela skelettet. Förvandlas till en geleklump. Försök med stödkorsett.

AST-10 TABELL FÖR ALLVARLIG SKADA PÅ VARELSER STÖRRE ÄN EN MÄNNISKA*

(−49)-05 +10 skadepoäng. Ditt vapen går av på mitten. Du blir upprörd.
06-20 +6 skadepoäng.
21-35 +12 skadepoäng.
36-50 +18 skadepoäng.
51-65 Vacklar till av kraftigt slag. +20 skadepoäng. −10 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 2 ronder.
66-79 Fint slag mot benet. +18 skadepoäng. 5 skadepoäng per rond. −20 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 3 ronder.
80 Välplacerat slag mot halsen hugger av halspulsådern. +15 skadepoäng. Dör inom 6 ronder, men kan handla med −60 i handlingsförmåga tills dess.
81-86 Kraftigt slag. +25 skadepoäng. 3 skadepoäng per rond av ett lätt sår. −10 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 2 ronder.
87-89 Hugger av en artär i benet. Kan handla med −30 i handlingsförmåga under 4 ronder, faller sedan till marken och dör efter ytterligare 6 ronder.
90 Hugger av en ven i ett ben. +20 skadepoäng. Omtöcknad under 6 ronder, faller sedan död ned.
91-96 Slag mot benet. +15 skadepoäng. −20 i handlingsförmåga. 2 skadepoäng per rond. Omtöcknad under 3 ronder.
97-99 Slag mot huvudet. Skallfraktur. +30 skadepoäng. Svimmar. Fint skott.
100 Hugg i hjärtat. Dör omedelbart. Vapnet fastnar och hamnar under kroppen. Risken att vapnet ska gå sönder är 60% − vapnets bonus.
101-106 Krossar vapenarmens axel. +15 skadepoäng. Omtöcknad under 3 ronder. Armen är obrukbar.
107-109 Brutalt hugg på tvären. Förblindad och upprörd. Omtöcknad under 2 ronder, sedan blind för resten av livet.
110 Hugg i kinden. Dör omedelbart. Olyckligtvis fastnar vapnet i benet i 2 ronder.
111-116 Hugg mot hakan. Käken splittras. Slås medvetslös. +60 skadepoäng. Resulterar i 1 månads koma.
117-119 Stick genom ögat. Dör omedelbart och faller över angriparen som tar 20 poäng i skada och kläms fast i 6 ronder.
120 Hugg genom örat förstör hjärnan. Den stackars besten dör omedelbart och allt öronvax rensas ut.

AST-11 TABELL FÖR ALLVARLIG SKADA FRÅN BESVÄRJELSER PÅ VARELSER STÖRRE ÄN EN MÄNNISKA *

(−49)-05 Du överväldigas av varelsens storlek. Inga extra skadepoäng.

06-20 +5 skadepoäng.

21-35 +8 skadepoäng.

36-50 +10 skadepoäng.

51-65 +12 skadepoäng.

66-79 +15 skadepoäng.

80 Tappar balansen av stöten. +15 skadepoäng. Omtöcknad under 2 ronder.

81-86 Vacklar till av den kraftiga stöten. +20 skadepoäng. Omtöcknad under 1 rond.

87-89 Slag mot benet. +15 skadepoäng. −20 i handlingsförmåga. Omtöcknad under 2 ronder.

90 Stöt in i munnen. Slås till marken. Resulterar i en månadslång koma. +30 skadepoäng.

91-96 Virvlar runt av stöten. Tappar balansen. +18 skadepoäng. −10 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 1 rond.

97-99 Slag i sidan. +25 skadepoäng. −20 i handlingsförmåga p.g.a. brutna revben. Omtöcknad under 3 ronder.

100 Slag i midjehöjd. Urinblåsan spricker. Dör inom 4 ronder, men har full handlingsförmåga tills dess.

101-106 Slag mot huvudet. Tillfälligt förvirrad. +20 skadepoäng. Omtöcknad under 2 ronder.

107-109 Stöten kröker benet. Svår skada i låret. +25 skadepoäng. Dör inom 5 ronder av svåra nervskador, man har full handlingsförmåga tills dess.

110 Otäck stöt. Halsen krossas och ryggraden bryts av. Faller till marken och dör inom 3 ronder.

111-116 Slag mot ögonen. Förblindad i 2 ronder. +15 skadepoäng. −20 i handlingsförmåga.

117-119 Slag mot kroppen förstör flera organ. Dör inom 3 ronder, men den dumma besten har full handlingsförmåga tills dess.

120 Utmärkt slag driver revben genom hjärtat. Faller till marken och dör efter 6 plågsamma ronder.

MODIFIKATIONER FÖR ALLVARLIG SKADETABELL AST-1 – AST11*

−50	"T" Allvarlig skada
−20	"A" Allvarlig skada
−10	"B" Allvarlig skada
±0	"C" Allvarlig skada
+10	"B" Allvarlig skada
+20	"A" Allvarlig skada
−20[1]	Vanligt vapen
−10[1]	Magiskt vapen
±0[1]	Mithrilvapen
+10[1]	Heligt vapen
+20	Dräpande vapen

[1] *Denna modifikation används endast i tabell AST-10.*

AT-1 ANFALLSTABELL FÖR ENHANDS HUGGVAPEN ▼

Slag		Me	Ri	Hä	Mj	In
OM	01-08	MF	MF	MF	MF	MF
	09-35	0	0	0	0	0
	36-40	0	0	0	0	0
	41-45	0	0	0	0	0
	46-50	1	0	0	0	0
	51-55	1	1	0	0	0
	56-60	2	1	0	0	0
	61-65	2	2	0	0	0
	66-70	3	3	2	3	0
	71-75	3	4	3	5	0
	76-80	4	5	5	7A	7
	81-85	5	6	6	9A	9A
	86-90	5	7	7A	10B	10A
	91-95	6	8	9A	12B	11B
	96-100	6	9	10B	13B	13C
	101-105	7	10A	11B	14C	15C
	106-110	8	11A	12B	15C	17D
	111-115	8A	12B	13C	17C	19D
	116-120	9A	13B	15C	18D	20D
	121-125	9A	13C	16C	19D	21E
	126-130	10B	14C	17D	20D	23E
	131-135	11B	15C	18D	22D	25E
	136-140	11C	16D	20D	23E	27E
	141-145	12D	17D	21E	24E	28E
	146-150	12E	18E	22E	25E	30E

AT-2 ANFALLSTABELL FÖR ENHANDS KROSSVAPEN ▼

Slag		Me	Ri	Hä	Mj	In
OM	01-08	MF	MF	MF	MF	MF
	09-35	0	0	0	0	0
	36-40	1	0	0	0	0
	41-45	1	1	0	0	0
	46-50	2	2	0	0	0
	51-55	3	3	0	0	0
	56-60	3	4	0	0	0
	61-65	4	5	0	0	0
	66-70	5	6	2	3	0
	71-75	5	7	3	5	0
	76-80	6	8	4	6	0
	81-85	7	9	6	7A	6
	86-90	8	10	7A	8A	8
	91-95	8	11	8A	9A	9A
	96-100	9	12A	9B	10B	10B
	101-105	10	13A	10B	11B	12C
	106-110	10A	14B	11B	12B	13C
	111-115	11A	15B	12C	13C	14D
	116-120	12B	16C	13C	14C	15D
	121-125	13B	17C	15C	15C	17D
	126-130	13C	18C	16C	16D	18E
	131-135	14C	19D	17D	17D	19E
	136-140	15D	20D	18D	18E	21E
	141-145	16D	21E	19E	19E	22E
	146-150	16E	22E	20E	20E	23E

AT-3 ANFALLSTABELL FÖR TVÅHANDSVAPEN ▼

Slag		Me	Ri	Hä	Mj	In
OM	01-08	MF	MF	MF	MF	MF
	09-55	0	0	0	0	0
	56-60	2	0	0	0	0
	61-65	3	0	0	0	0
	66-70	4	3	0	6	0
	71-75	5	5	2	8A	0
	76-80	6	7	4A	10A	0
	81-85	7	9	7A	13B	10A
	86-90	8	11	9B	15B	13B
	91-95	9	12A	12B	17C	16C
	96-100	11	14A	14C	20C	19D
	101-105	12A	16B	17C	22C	22D
	106-110	13A	18B	19C	24C	25D
	111-115	14B	20C	22C	27D	28E
	116-120	15B	22C	24D	29D	31E
	121-125	16C	24C	27D	31D	33E
	126-130	17C	26D	29D	33E	36E
	131-135	19D	28D	32E	36E	39E
	136-140	20D	29E	34E	38E	42E
	141-145	21E	31E	37E	40E	45E
	146-150	22E	33E	40E	43E	48E

AT-4 ANFALLSTABELL FÖR PROJEKTILVAPEN ▼

Slag		Me	Ri	Hä	Mj	In
OM	01-08	MF	MF	MF	MF	MF
	09-55	0	0	0	0	0
	56-60	0	0	0	0	0
	61-65	0	0	0	0	0
	66-70	0	0	0	0	0
	71-75	1	0	0	0	0
	76-80	2	2	0	4	0
	81-85	3	4	3	6	0
	86-90	4	6	5	8A	0
	91-95	5	7	7A	10A	8A
	96-100	6	8A	9A	12B	10B
	101-105	7	10A	10B	13B	11C
	106-110	8A	13B	12B	14B	13C
	111-115	9A	14B	13B	16C	15C
	116-120	10A	16B	15C	17C	16D
	121-125	11B	17C	17C	19D	18D
	126-130	11B	19C	19D	20D	20D
	131-135	12C	20D	21D	22D	22E
	136-140	13C	22D	23D	23E	23E
	141-145	14D	23E	25E	25E	25E
	146-150	15E	25E	26E	26E	27E

AT-5 ANFALLSTABELL FÖR TÄNDER OCH KLOR ▼

Slag		Me	Ri	Hä	Mj	In
OM	01-02	M	M	M	M	M
	03-45	0	0	0	0	0
	46-50	0	0	0	0	1
	51-55	0	0	0	0	2
	56-60	1	0	0	1	4
	61-65	1	1	1	2	5T
	66-70	2	2	2	4	6T
	71-75	3	3	3	5	8T
	76-80	4	4	5	7T	9A
	81-85	5	5	7T	9T	10A
	86-90	6	6T	8T	10A	12A
	91-95	6T	7T	9A	11A	13B
	96-100	7T	8A	10A	12A	14B
	101-105	7A	9A	11A	13B	15B
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR SMÅ ANFALL						
	106-110	8A	10A	12B	15B	17C
	111-115	9A	11B	13B	16C	19C
	116-120	10B	11B	14C	17C	20D
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR NORMALA ANFALL						
	121-125	14B	15B	18C	20C	26D
	126-130	16B	18C	20C	23D	28E
	131-135	18C	20C	22D	25D	30E
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR STORA ANFALL						
	136-140	20C	23D	26D	30E	36E
	141-145	22D	25D	29E	33E	38E
	146-150	24E	27E	32E	36E	40E
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR MYCKET STORA ANFALL						

AT-6 ANFALLSTABELL FÖR GREPP OCH KAST▼

Slag	Me	Ri	Hä	Mj	In
OM 01-12	M	M	M	M	M
03-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	0
51-55	0	0	0	0	0
56-60	1	0	0	0	0
61-65	1	0	0	0	1
66-70	2T	1	0	1	1
71-75	2A	2T	1	3	2
76-80	3A	3T	2	4T	4
81-85	3A	4A	4T	6T	5
86-90	4A	4A	5T	7T	7T
91-95	4A	5A	6T	8A	8T
96-100	5B	6A	7A	9A	10T
101-105	5B	7A	8A	10A	11A
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR SMÅ ANFALL					
106-110	6C	8B	10A	12B	14A
111-115	7C	9C	11B	13B	15A
116-120	8C	10C	12B	14C	16B
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR NORMALA ANFALL					
121-125	10D	11C	14B	16C	18B
126-130	11D	13D	16C	18C	20B
131-135	12D	15D	18C	20D	22C
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR STORA ANFALL					
136-140	14E	19D	22C	26D	28C
141-145	16E	21E	25D	28D	30C
146-150	18E	23E	27E	30E	33D
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR MYCKET STORA ANFALL					

MODIFIKATIONER FÖR TABELL AT-1 – AT-6▼

Modifikationer:

+AB	Angriparens Anfallsbonus
–FB	Försvararens Försvarsbonus
+15	Anfall från sidan[1].
+20	Anfall bakifrån (läggs till bonusen för anfall från sidan)[1].
+20	Försvararen blir överraskad[1].
+20	Försvararen är omtöcknad eller medvetslös[1].
–10	För varje 3 meter som angriparen har förflyttat sig.
–30	Om angriparen drar eller byter vapen, eller tar fram en sköld.
–20	Om angriparen har förlorat mer än hälften av sina skadepoäng.
–parering	Försvararen kan använda en del av sin AB för att parera (se avsnitt 4.6.2).

[1] *gäller inte projektil- eller kastvapen.*

AT-7 ANFALLSTABELL FÖR BLIXTBESVÄRJELSER✳

Slag	Me	Ri	Hä	Mj	In
OM 01-02	M	M	M	M	M
03-10	M	M	M	M	M
11-20	M	M	0	0	0
21-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	2	1	0	0	0
46-50	3	1	0	1	0
51-55	4	2	1	1	0
56-60	5	2	2	2	0
61-65	6	3	4	3	8A
66-70	7A	4	5	4A	10A
71-75	7A	5A	6	5A	11B
76-80	8A	6A	7A	6B	12B
81-85	8A	7A	8A	7B	13B
86-90	9A	8A	9B	8B	14B
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR LJUSBLIXTAR					
91-95	9A	9B	10B	10B	15C
96-100	10A	10B	11B	12C	16C
101-105	10B	11B	12C	14C	18C
106-110	11B	12C	13C	16C	20C
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR VATTENBLIXTAR					
111-115	12B	13C	14C	18C	22D
116-120	12C	14C	15C	20D	24D
121-125	13C	15C	16D	22D	26E
126-130	14C	16D	17D	24E	28E
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR ISBLIXTAR					
131-135	15C	17D	18E	26E	30E
136-140	16D	18D	19E	28E	32E
141-145	17D	20E	20E	30E	34E
146-150	18E	22E	22E	31E	36E
HÖGSTA MÖJLIGA RESULTAT FÖR ELD- OCH ELBLIXTAR					

Anmärkning: Ett M betyder att besvärjelsen misslyckas och kräver ett misslyckandeslag för besvärjelser (se tabell FMT-3).

Modifikationer för avstånd:

+50	beröring
+35	0 till 3 meter
±0	3 till 17 meter
–20	17 till 35 meter
–40	35 till 60 meter
–70	60 till 100 meter
–75	över 100 meter

AT-8 ANFALLSTABELL FÖR KLOTBESVÄRJELSER ✳

Slag	Me	Ri	Hä	Mj	In
OM 01-04	M	M	M	M	M
05-08	M	M	M	M	M
09-12	0	0	0	0	1
13-16	0	0	0	0	2
17-20	1	0	0	0	3
21-24	2	1	0	0	4
25-28	3	2	1	0	5A
29-32	4	3	2	0	6A
33-36	5A	4	3	1	7A
37-40	6A	5A	4	2	8A
41-44	7A	6A	5A	3	9A
45-48	8A	7A	6A	4	10B
49-52	9A	8A	7A	5	11B
53-56	10B	9A	8A	6A	12B
57-60	11B	10B	9A	7A	13B
61-64	12B	11B	10B	8A	14B
65-68	12B	11B	10B	9A	15C
69-72	13B	12B	11B	10A	16C
73-76	13C	12B	11B	10A	17C
77-80	14C	13C	12B	11B	18C
81-84	14C	13C	12C	11B	19C
85-88	15C	14C	13C	12B	20C
89-92	15C	14C	13C	12B	21C
93-96	16C	15C	14C	13C	22C
OM 97-99	19D	18D	17D	16D	28D
OM 100	22E	21E	20E	19E	34E

Anmärkning: Ett M betyder att besvärjelsen har misslyckats. Då måste man slå ett misslyckandeslag för besvärjelser (se tabell FMT-3).

Modifikationer för avstånd:

+35	0 till 3 meter
±0	3 till 17 meter
−20	17 till 35 meter
−40	35 till 60 meter
−70	60 till 100 meter
−75	över 100 meter

AT-9 ANFALLSTABELL FÖR VANLIGA BESVÄRJELSER✳

Slag	Me&Ri	Lä	In
OM 01-02	M	M	M
03-04	M	M	M
05-08	M	M	+70
09-12	M	M	+65
13-16	M	+45	+60
17-20	+45	+40	+50
21-24	+40	+35	+45
25-28	+35	+30	+35
29-32	+30	+35	+30
33-36	+25	+20	+20
37-40	+20	+15	+15
41-44	+15	+10	+5
45-48	+10	+5	±0
49-52	+5	±0	±0
53-56	±0	±0	−5
57-60	±0	−5	−10
61-64	−5	−5	−15
65-68	−5	−10	−20
69-72	−10	−15	−25
73-76	−25	−20	−30
77-80	−30	−25	−35
81-84	−35	−30	−40
85-88	−40	−35	−45
89-92	−45	−40	−50
93-96	−50	−45	−55
OM 97-99	−65	−65	−65
OM 100	−90	−90	−90

Anmärkning:

Resultatet i denna tabell är en modifikation som läggs till eller dras ifrån det Motståndsslag som offret måste slå (se tabell MST). Ett M betyder att besvärjelsen har misslyckats och att man måste slå ett misslyckandeslag för besvärjelse (se tabell FMT-3).

Det gäller vissa särskilda regler för flödesbesvärjelser. Om offret har läderrustning på sig använder man kolumnen för "ingen rustning". Om offret har metallrustning eller ringbrynja så används den kolumnen och dessutom dras −10 från anfallsslaget.

Avståndsmodifikationer

+30	Beröring
+10	0 till 3 meter
±0	3 till 17 meter
−10	17 till 35 meter
−20	35 till 100 meter
−30	Över 100 meter

MODIFIKATIONER FÖR TABELL AT-7 – AT-9 ✳

Angriparens modifikationer:

+	Angiparens anfallsbonus för vanliga besvärjelser
–	Besvärjelsens nivå
+	20 om offrets befinner sig mitt i den punkt där besvärjaren väljer att besvärjelsen har effekt.
+20	Om besvärjaren tillbringar 4 ronder med att förbereda besvärjelsen.
+10	Om besvärjaren tillbringar 3 ronder med att förbereda besvärjelsen.
±0	Om besvärjaren tillbringar 2 ronder med att förbereda besvärjelsen.
–15	Om besvärjaren tillbringar 1 rond med att förbereda besvärjelsen.
–30	Om besvärjaren tillbringar 0 ronder med att förbereda besvärjelsen.

Offrets modifikationer: – Smidighetsbonus, om offret är medvetet om att besvärjelsen ska utlösas.
ELLER
–10 till –80 om offret tar skydd (manöverslag och SL bedömning).

FÖRKLARINGAR TILL TABELL AT-1 – AT-9

M: Miss

MF: Miss och möjlig fummel.

Ett sifferresultat visar hur många skadepoäng offret har förlorat. Om siffran följs av en bokstav visar detta att en allvarlig skada har uppstått. Den allvarliga skadans art beror på vilket vapen eller djur som orsakar den (se tabell SET-1 och SET-2).

Me: Metallrustning
Ri: Ringbrynja
Hä: Härdat läder
Mj: Mjukt läder
In: Ingen rustning

OM = Omodifierat slag

BT-1 TABELL FÖR EGENSKAPSBONUS

Egenskapsvärde	Bonus	Kraftpoäng[1]
102+	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	±0	0
10-24	–5	0
5-9	–10	0
3-4	–15	0
2	–20	0
1	–25	0

[1] Kraftpoäng används för att kasta besvärjelser (se avsnitt 5). Kraftpoängen baserar sig antingen på Intelligens eller Psyke, beroende på vilket rike magin kommer ifrån. Siffran multipliceras med personens rang. Produkten visar hur många kraftpoäng personen maximalt kan ha.

BT-2 FÄRDIGHETER OCH EGENSKAPER

Färdighet eller förmåga	Egenskap
Förflyttning och manöver	
Ingen rustning och läderrustning	SMI
Ringbrynja och metallrustning	STY
AB i närstrid	STY
AB för kast- och projektilvapen	SMI
Klättra	SMI
Rida	PSY
Simma	SMI
Spåra	INT
Anfall bakifrån	–
Smyga/gömma sig	PER
Dyrka upp lås	INT
Oskadliggöra fällor	PSY
Läsa runor	INT
Använda magiska föremål	PSY
Riktade besvärjelser	SMI
Iakttagelseförmåga	PSY
Ledarskap och inflytande	PER
Kroppsbyggnad	FYS
Försvarsbonus	SMI
Motståndsslag mot Jordmagi	INT
MS mot Flödesmagi	PSY
MS mot gift	FYS
MS mot sjukdom	FYS

BT-3 TABELL FÖR RASMODIFIKATIONER

Modifikationer till egenskapsbonus och motståndsslag

Ras	STY	SMI	FYS	INT	PSY	PER	Jordmagi	Flödesmagi	Gift	Sjukdom
Hob	−20	+15	+15	0	−5	−5	+50	+20	+30	+15
Umli	+5	0	+10	0	−5	−5	+20	0	+5	+5
Dvärg	+5	−5	+15	0	−5	−5	+40	0	+10	+10
Människor										
Wose	0	0	+5	0	0	−5	+20	0	0	0
Dunedain	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Annan människa	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Alver										
Halvalv	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Skogsalv	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Sindaralv	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Noldoralv	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Orcher										
Halvorch	+5	0	+5	0	0	−5	0	0	+10	0
Orch	+5	−5	+15	−10	−10	−10	0	0	+20	+5
Uruk-hai	+10	0	+20	0	−5	−10	0	0	+20	+5
Troll										
Halvtroll	+10	−5	+10	−5	−5	−5	0	0	+15	+5
Troll	+15	−10	+15	−15	−15	−10	0	0	+30	+10
Olog-hai	+20	−5	+15	−5	−10	−10	0	0	+20	+10

BT-5 TABELL FÖR BELASTNINGSAVDRAG

Resultatet är lika med belastningsavdraget.

Roll-personens vikt i kg	Buren vikt i kg (frånsett rustning och kläder) 7-11	12-16	17-20	21-27	28-36	37-45	46-54	55-63	64-73[1]
20-30	30	60	–	–	–	–	–	–	–
31-40	20	35	60	80	–	–	–	–	–
41-50	15	25	40	60	–	–	–	–	–
51-60	15	20	30	40	60	–	–	–	–
61-70	10	15	25	35	40	60	–	–	–
71-80	10	15	20	30	35	40	60	–	–
81-90	5	10	15	25	30	35	40	60	–
91-100	5	10	15	20	25	30	35	50	60
101-110	5	10	15	20	25	30	35	45	55
111-120	0	10	10	15	20	25	30	40	50
121-130	0	10	10	15	20	25	30	35	45
131-140	0	5	10	15	15	20	25	30	40
141-150	0	5	5	10	15	20	25	30	35
151-175	0	0	5	10	10	20	25	25	35
176-200	0	0	0	5	10	15	20	25	30

[1] För varje 5 kg över 73 kg får man ytterligare 5 i avdrag.

BT-4 TABELL FÖR FÄRDIGHETERNAS NIVÅBONUS

Färdighetsnivå	Bonus	Färdighetsnivå	Bonus
0	−25	11	52
1	5	12	54
2	10	13	56
3	15	14	58
4	20	15	60
5	25	16	62
6	30	17	64
7	35	18	66
8	40	19	68
9	45	20	70
10	50		

+1 för varje nivå över 20 (t.ex. 72 i bonus för färdighetsnivå 22).

BT-6 YRKESTABELL

Yrke	Främsta egenskap	Magiskt rike	Färdighetsbonus pga yrke (per rang)
Krigare	STY	Valfritt	+1 Allmänna färdigheter; +2 Kroppsbyggnad; +3 Vapenfärdigheter
Spejare	SMI	Valfritt	+1 Vapenfärdigheter, Allmänna färdigheter; +2 Tjuvfärdigheter; +3 Iakttagelseförmåga
Trollkarl	INT	Jordmagi	+2 Läsa runor, Använda magiska föremål, Vanliga besvärjelser; +3 Riktade besvärjelser
Andebesvärjare	PSY	Flödesmagi	+1 Läsa runor, Använda magiska föremål, Allmänna färdigheter, Iakttagelseförmåga; +2 Riktade besvärjelser, Vanliga besvärjelser
Utbygdsjägare	FYS	Flödesmagi	+2 Vapenfärdigheter, Iakttagelseförmåga, Smyga/gömma sig; +3 Allmänna färdigheter
Bard	PER	Jordmagi	+1 Vapenfärdigheter, Allmänna färdigheter, Tjuvfärdigheter, Magiska färdigheter, Vanliga besvärjelser, Iakttagelseförmåga

ET-1 TABELL FÖR SEGERPOÄNG

Resultatet är antalet erfarenhetspoäng som den som utdelar det dödande slaget får. Om motståndaren har högre rang än 10, får man ytterligare 50 poäng för varje rang över 10.

Motståndarens rang	Segrarens rang 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5
1	200	150	130	110	100	90	80	70	60	50
2	250	200	150	130	110	100	90	80	70	60
3	300	250	200	150	130	110	100	90	80	70
4	350	300	250	200	150	130	110	100	90	80
5	400	350	300	250	200	150	130	110	100	90
6	450	400	350	300	250	200	150	130	110	100
7	500	450	400	350	300	250	200	150	130	110
8	550	500	450	400	350	300	250	200	150	130
9	600	550	500	450	400	350	300	250	200	150
10	650	600	550	500	450	400	350	300	250	200

ET-2 ERFARENHETSPOÄNG FÖR BESVÄRJELSER

Besvärjelsens nivå	Besvärjarens nivå 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
2	100	100	90	80	70	60	50	40	30	20
3	100	100	100	90	80	70	60	50	40	30
4	100	100	100	100	90	80	70	60	50	40
5	100	100	100	100	100	90	80	70	60	50
6	100	100	100	100	100	100	90	80	70	60
7	100	100	100	100	100	100	90	80	70	60
8	100	100	100	100	100	100	100	90	80	70
9	100	100	100	100	100	100	100	100	100	90
10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

ET-3 TABELL FÖR ALLVARLIGA SKADEPOÄNG

Resultatet visar hur många erfarenhetspoäng den som förorsakade skadan får.

Motståndarens rang	Typ av allvarlig skada A	B	C	D	E
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225
10	50	100	150	200	250
för varje nivå över 10	+5	+10	+15	+20	+25
på en själv[1]	100	200	300	400	500

[1] Dessa poäng delas ut till rollpersoner som har tagit emot en allvarlig skada. Då räknas alltid "motståndarens rang" som 20.

Summan multipliceras med:

- 0 om fienden är död eller döende (man får alltså inga poäng).
- 1/10 om fienden är medvetslös eller hjälplös.
- 1/2 om fienden är omtöcknad.
- 2 om rollpersonen slåss ensam mot fienden.

De allvarliga skadepoängen kan dock aldrig bli fler än motståndarens segerpoäng (se tabell ET-1).

ET-4 TABELL FÖR MANÖVERPOÄNG

Resultatet är antalet erfarenhetspoäng rollpersonen får för en lyckad manöver.

Svårighetsgrad	Poängsumma
Rutin	0
Mycket lätt	5
Lätt	10
Normalt	50
Svårt	100
Mycket svårt	150
Extremt svårt	200
Vansinne	300
Absurt	500

ET-5 TABELL FÖR ERFARENHETSPOÄNG OCH RANG

Rang	Hur många ep krävs?
1	10000
2	20000
3	30000
4	40000
5	50000
6	70000
7	90000
8	110000
9	130000
10	150000

FMT-1 FUMMELTABELL FÖR HANDVAPEN

(−49)-05 Du förlorar kontrollen. Ingen ytterligare handling den här ronden.

06-20 Du halkar. Om du har ett ickemagiskt enhandsvapen går det sönder.

21-35 Dåligt sving. Du förlorar din chans och ger dig själv 2 skadepoäng.

36-50 Du tappar ditt vapen. Det tar en rond att dra ett nytt, eller 2 ronder att hämta det gamla.

51-65 Du tappar andan och inser att du borde ta det lugnare. −40 i handlingsförmåga de följande 2 ronderna.

66-79 Du snubblar. Denna stillösa uppvisning gör att du blir omtöcknad i 2 ronder. Du överlever med lite tur.

80 Otroligt klumpig rörelse. Slå en "B" allvarlig krosskada på dig själv. Om motståndaren använder ett huggvapen går ditt vapen sönder.

81-86 Du biter tag i tungan och sväljer den av upphetsning. Omtöcknad i 2 ronder.

87-89 Du tappar greppet om både vapnet och verkligheten. Omtöcknad i 3 ronder.

90 Dålig smak och uselt genomförande. Du försöker lemlästa dig själv samtidigt som du bryter sönder ditt vapen. Slå en "C" allvarlig huggskada på dig själv.

91-96 Du misshandlar ditt vapen å det grövsta. En vänlig vapenbroder i närheten får en "B" allvarlig krosskada.

97-99 Du snubblar över en osynlig, inbillad och död sköldpadda. Du är mycket förvirrad. Omtöcknad i 3 ronder.

100 Värsta manövern som har setts på åratal. −60 i handlingsförmåga av en sträckt ljumske. Fienden är omtöcknad av skratt i 2 ronder.

101-106 Du snubblar och ramlar, uppenbarligen i ett försök att begå självmord. Omtöcknad i 3 ronder. Om du använder ett stångvapen splittras skaftet.

107-109 Du bryter av ditt vapen av ren klantighet. Omtöcknad i 4 ronder.

110 Du snubblar och kör ned vapnets spets i marken. Omtöcknad i 5 ronder. Om du sitter till häst gör du ett stavhopp på 10 meter och får en "C" allvarlig krosskada när du landar.

111-116 Ditt riddjur stegrar sig plötsligt. Omtöcknad under 3 ronders återhämtning.

117-119 Du han inte koordinera dina och riddjurets rörelser. −90 i handlingsförmåga följande 3 ronder när du försöker stanna i sadeln.

120 Du ramlar av ditt riddjur. Du får en "D" allvarlig krosskada.

Modifikationer:

−20	Enhands krossvapen
−10	Enhands huggvapen
± 0	Tvåhandsvapen
+10	Stångvapen
+20	Ridande

FMT-2 FUMMELTABELL FÖR PROJEKTILVAPEN

(−49)-05 Du förlorar kontrollen. Ingen ytterligare handling den här ronden.

06-20 Dina tio tummar klarar inte av att ladda. Du förlorar den här ronden.

21-35 Du fumlar med ammunitionen och blir av med den här ronden. −50 i handlingsförmåga nästa rond.

36-50 Du bryter sönder ammunitionen och förlorar tålamodet. Du har −30 i handlingsförmåga de följande 3 ronderna.

51-65 Du tappar din ammunition och är omtöcknad den här ronden. Nästa rond försöker du bestämma om du ska plocka upp den.

66-79 Du misshandlar verkligen ditt vapen. Omtöcknad i 2 ronder.

80 Dåligt omdöme. +5 skadepoäng. Om du använder armborst avfyrar du en pil, förlorar ett öra och 2 skadepoäng per rond.

81-86 Bågsträngen brister. Det tar 2 ronder att dra ett nytt vapen eller 6 ronder att stränga om bågen.

87-89 Du fumlar med ammunitionen när du laddar. Du sprider ut all ammunition över ett område på 3 meter.

90 Vapnet splittras. Du är omtöcknad i 4 ronder. Lycka till, grabben.

91-96 Du släpper iväg pilen för tidigt och missar offret med 10 meter. Du har −30 i handlingsförmåga i 3 ronder.

97-99 Du tycks tro att bågen är en batong. Den slinter och när du försöker få grepp om den hamnar den 2 meter framför dig.

100 Ammunitionen slinter när du ger eld. Projektilen genomborrar din hand, som blir oanvändbar. +8 skadepoäng. 2 poäng per rond.

101-106 Du halkar och ramlar. Skottet missar fullständigt. Omtöcknad i 5 ronder.

107-109 Pilens fjädrar skrapar ditt öga när du avfyrar den. +5 skadepoäng. −20 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 2 ronder.

110 Vapnets spets fastnar i närmaste föremål och bryts av. Om möjligt får föremålet en "A" allvarlig stickskada.

111-116 Du avlossar pilen när du lyfter vapnet. Gör ett anfall utan modifikation mot närmaste stridande.

117-119 Du dagdrömmer och sätter handen framför pilen när du avfyrar den. Förlorar ett finger. +4 skadepoäng. 2 skadepoäng per rond.

120 Du halkar och lyckas med att skjuta genom din egen fot. +10 skadepoäng. 2 skadepoäng per rond. −30 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 3 ronder.

Modifikationer:

−20	Slunga
−10	Kortbåge
±0	Sammansatt båge
+10	Långbåge
+20	Armborst

FMT-3 MISSLYCKANDETABELL FÖR BESVÄRJELSER

(−49)-05 Du tappar koncentrationen av ansträngning. Du missar besvärjelsen men förlorar inga kraftpoäng.
06-20 Du tänker om. Du kan inte kasta eller förbereda någon besvärjelse nästa rond.
21-35 Obeslutsam p.g.a. mindre mental störning. Du förlorar besvärjelsen, men inga kraftpoäng. −30 i förmåga i 3 ronder.
36-50 Kraftig mental störning. Du förlorar besvärjelsen, men inga kraftpoäng. Besvärjelsen försenas en rond.
51-65 Måttlig men allvarlig överansträngning. Du förlorar besvärjelsen och kraftpoängen. Omtöcknad 1 rond.
66-79 Omedveten rädsla. Du förlorar besvärjelsen och kraftpoängen. Du är omtöcknad i 2 ronder.
80 Besvärjelsen leds in i dig. +15 skadepoäng. Slås till marken och är omtöcknad i en 1 timme.
81-86 Överansträngning. Du förlorar besvärjelsen, men inga kraftpoäng. Omtöcknad i 3 ronder.
87-89 Besvärjelsen leds in i dig och överbelastar dina sinnen. +20 skadepoäng. Blind och döv i 10 minuter.
90 Ansträngningen ger dig ett lätt slaganfall. +20 skadepoäng. Avsvimmad i 12 timmar.
91-96 Ansträngningen ger feltändning. +5 skadepoäng. Omtöcknad i 3 ronder.
97-99 Offrets jordkraft får besvärjelsen att slå tillbaka mot dig. Besvärjaren tar emot effekten som var avsedd för offret.
100 Personlighetskris. Du förlorar din förmåga att kasta besvärjelser i 2 veckor.
101-106 Extrem mental press orsakar en feltändning. Svimmar. +10 skadepoäng. Omtöcknad i 6 ronder.
107-109 Besvärjelsen riktas inåt mot dig. Du förlorar all förmåga att kasta besvärjelser i 3 veckor. +25 skadepoäng. Avsvimmad i 3 timmar.
110 Ansträngningen ger en allvarlig hjärnblödning. Paralyserad från midjan och nedåt.
111-116 Besvärjelsen missar fullständigt och träffar en punkt 7 meter till höger om offret. Alla i skottlinjen träffas av ett omodifierat anfall. Omtöcknad i 3 ronder.
117-119 Besvärjelsen missar fullständigt och träffar en punkt 7 meter till vänster om offret. Alla i skottlinjen träffas av ett omodiferat anfall.Omtöcknad i 3 ronder.
120 Mentalt sammanbrott. Besvärjelsen kastas i direkt motsatt riktning mot vad som var avsett. Du förlorar all förmåga att kasta besvärjelser i 3 månader.

Modifikationer:

−20	Klass "I" besvärjelser
−10	Klass "N" besvärjelser
±0	Klass "P" besvärjelser
+10	Klass "K" besvärjelser
+20	Klass "E" besvärjelser

FMT-4 MISSLYCKANDETABELL FÖR RÖRLIGA MANÖVRAR

(−49)-05 Du tvekar och lyckas inte handla.
06-20 Du tänker om och bestämmer dig för att vänta en rond.
21-35 Du halkar. 30% risk att du ska falla. −20 vid alla manövrar de kommande 2 ronderna.
36-50 Du snubblar. 45% risk att du ska ramla. −30 vid alla manövrar de kommande 2 ronderna.
51-65 Du slår i tån. 60% risk att du ska ramla. +3 skadepoäng. −10 i handlingsförmåga.
66-79 Du halkar. 75% risk att du ska ramla. Omtöcknad i 2 ronder.
80 Du vrickar fotleden. +5 skadepoäng. −10 i handlingsförmåga.
81-86 Du ramlar och får 3 skadepoäng. −20 i aktivitet under 3 ronder.
87-89 Du stukar fotleden och sliter av några senor. +7 skadepoäng. −20 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 1 rond.
90 Du ramlar och bryter benet. +8 skadepoäng. −30 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 3 ronder.
91-96 Du bryter fotleden när du ramlar. +12 skadepoäng. −20 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 2 ronder.
97-99 Du bryter armen när du faller på den. +12 skadepoäng. −20 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 2 ronder.
100 Du bryter båda armarna i ett försök att lindra fallet. De är oanvändbara. +30 skadepoäng. Omtöcknad i 6 ronder.
101-106 Benet vrids under dig och bryts när du ramlar. +15 skadepoäng. −50 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 3 ronder.
107-109 Ditt knä träffar ett hårt föremål när du faller och splittras. +10 skadepoäng. −80 i handlingsförmåga. Omtöcknad i 4 ronder.
110 Du ramlar och hamnar i en årslång koma av krosskadorna.
111-116 Du ramlar och slår i korsryggen. Du blir paralyserad från midjan och nedåt. +30 skadepoäng.
117-119 Du faller och blir paralyserad från halsen och nedåt. +20 skadepoäng.
120 Ditt fall förvandlas till en dykning. Din skalle krossas och du dör direkt.

Modifikationer:

−50	Rutin
−35	Mycket lätt
−20	Lätt
−10	Normalt
±0	Svårt
+5	Mycket svårt
+10	Extremt svårt
+15	Vansinne
+20	Absurt

MST MOTSTÅNDSSLAGSTABELL

Offrets rang	Anfallsnivå[1] 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15[2]
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56
13	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54
14	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52
15[2]	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50

[1] *För besvärjelser är anfallsnivån lika med besvärjarens rang.*

[2] *För varje nivå över 15, höjer anfallsnivån resultatet med 1. Offrets rang sänker den med ett.*

För att lyckas med motståndet måste offrets tärningsslag med 1T100 bli högre eller lika med siffran som anges ovan.

Modifikationer till motståndsslaget:

+	Offrets tillämpliga MS bonus.
−90 till +70	Modifikationer som ges av anfallsslaget för vanlig besvärjelse.
−50	Offret är villigt.
Övrigt	SL:s bedömning eller särskilt föremål, besvärjelse eller förmåga.

MT-1 RÖRLIG MANÖVERTABELL

Obegränsat Slag	Rutin	Mycket Lätt	Lätt	Normalt	Svårt	Mycket Svårt	Extremt Svårt	Vansinnigt	Absurt
(−150) nedåt	M	M	M	M	M	M	M	M	M
(−150)-(−101)	10	M	M	M	M	M	M	M	M
(−100)-(−51)	30	10	M	M	M	M	M	M	M
(−50)-(−26)	50	30	10	M	M	M	M	M	M
(−25)-0	70	50	30	5	M	M	M	M	M
01-20	80	60	50	10	5	M	M	M	M
21-40	90	70	60	20	10	5	M	M	M
41-55	100	80	70	30	20	10	5	M	M
56-65	100	90	80	40	30	20	10	M	M
66-75	100	100	90	50	40	30	20	5	M
76-85	100	100	100	60	50	40	30	10	M
86-95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96-105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106-115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116-125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126-135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136-145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146-155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156-165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166-185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186-225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226-275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
276 +	160	150	150	140	130	130	120	110	100

MT-2 FAST MANÖVERTABELL

OSKADLIGGÖRA FÄLLOR OCH DYRKA UPP LÅS ✶

(−26) och därunder Blunder: Om du dyrkar upp ett lås, bryts dyrken av och fastnar i låset. Det är omöjligt att öppna tills den har avlägsnats, vilket kräver att någon annan än du lyckas med ett slag för att dyrka upp låset. Alla fällor utlöses.

(−25)-04 Fullständigt misslyckande: Du har utvecklat en fixering kring låset/fällan och kommer automatiskt att misslyckas med alla ytterligare försök att dyrka upp/oskadliggöra den. Det är 50% risk att fällor utlöses.

05-75 Misslyckande: För ögonblicket har du ingen aning om hur låset/fällan ska dyrkas upp/oskadliggöras. Om 24 timmar kan du göra ett iakttagelseslag. Om det lyckas kan du försöka igen.

76-90 Delvis lyckat: Du har listat ut en del om låset/fällan och har en intuitiv känsla om resten. Gör något annat i 10 minuter så kan du försöka igen sedan.

91-110 Nästan lyckat: Det gick nästan. Om du tänker över försöket och inte gör något annat i 2 ronder, kan du försöka igen med +5 i bonus sedan.

111-175 Lyckat: Låset/fällan dyrkas upp/oskadliggörs. +50 vid alla ytterligare försök att dyrka upp/ oskadliggöra det här låset/fällan.

176 och uppåt Fullständigt lyckat: I framtiden lyckas du automatiskt med att dyrka upp/oskadliggöra låset/fällan eller ett identiskt lås/fälla, vilket kommer att ta en rond. +10 vid försök på liknande lås eller fällor i framtiden.

Modifikationer

+	Färdighetsbonusen för Dyrka upp lås ELLER Oskadliggöra fällor.

IAKTTA OCH SPÅRA ✶

(−26) och därunder Blunder: Du misslyckas inte bara med att få fram korrekt information. Du får fram inkorrekt information, p.g.a. missförstånd eller otydligt iakttagna detaljer. Du kan aldrig försöka med samma ämne i samma område igen.

(−25)-04 Fullständigt misslyckande: Du blir fullständigt sinnesförvirrad. Det här iakttagelseslaget och alla iakttagelseslag som görs under följande 10 minuter (60 ronder) kommer att misslyckas (se 05-75 nedan).

05-75 Misslyckande: Du får inte fram någon information, men du tror att du har fått reda på allt som finns att veta. Du kan inte göra något nytt försök om samma ämne i samma område förrän om 1 dag.

76-90 Delvis lyckat: Du får fram en del av informationen om det som krävde iakttagelseslaget, men är inte medveten om att du har missat något. Du kan inte försöka igen på samma ämne i samma område förrän om 1 timme.

91-110 Nästan lyckat: Du får fram den del av informationen om det som krävde iakttagelseslaget och du vet med dig att du har missat något. Tänk igenom saken i 3 ronder och försök igen sedan.

111-175 Lyckat: Du får fram all information om det som krävde iakttagelseslaget.

176 och uppåt Fullständigt lyckat: Du får reda på allt inom området som du undersöker. Det gäller också andra saker än det som krävde iakttagelseslaget.

Modifikationer

+20	Om spelaren säger att hans rollfigur ägnar tid åt att leta efter specifik information. Antalet ronder han letar påverkar svårighetsgraden enligt SLs bedömning.
+	Färdighetsbonus för Iakttagelseförmåga ELLER för Spåra.

Anmärkningar: Den information som kan erhållas genom ett iakttagelseslag är begränsad av området som du undersöker och av undersökningsmöjligheterna (vanligen dina sinnen).

När man spårar krävs bara ett slag var 5:e minut (var 30:e rond).

Forts.→

M: Misslyckande, slå på Misslyckandetabell för rörliga manövrar.

Sifferesultat: Ett sifferresultat visar något av följande (beroende på situationen):

- Till hur stor procent den rörliga manövern har lyckats. Ett resultat över 100 betyder att manövern lyckades OCH att personen som utförde den har (X−100)% av sin vanliga handlingsförmåga kvar att utnyttja i ronden.
- Procentchansen att lyckas fullständigt.
- Handlingsförmågan minskas med (100−X).

Modifikationer

+	tillämplig färdighetsbonus
−50	omtöcknad
−70	nedslagen
−30	en kroppsdel obrukbar

ALLMÄNNA MODIFIKATIONER FÖR FYRA TABELLER I MT-2 ✶

+30	Rutin	−20	Mycket svårt
+20	Mycket lätt	−30	Extremt svårt
+10	Lätt	−50	Vansinnigt
±0	Normalt	−70	Absurt
−10	Svårt		

LÄSA RUNOR OCH ANVÄNDA MAGISKA FÖREMÅL

(−26) och därunder Blunder: Vilka besvärjelser eller förmågor som än finns i föremålet eller runpergamentet, så aktiveras de och riktas mot dig. Alla runor på pergamentet försvinner och du kan aldrig mer använda några av de besvärjelser eller förmågor som finns i föremålet.

(−25)-04 Fullständigt misslyckande: Du har utvecklat en fixering vid det här runpergamentet/föremålet och misslyckas automatiskt med alla ytterligare försök att läsa eller använda det. Det är 50% risk att en besvärjelse aktiveras.

05-75 Misslyckande: För ögonblicket har du ingen aning om hur du ska läsa/använda den här runan/föremålet. När du har stigit i rang kan du göra ett nytt försök att läsa/använda runan/föremålet.

76-90 Delvis lyckat: Du får veta hur många besvärjelser och förmågor det innehåller och vilka de är. Du kan inte läsa/använda det än och du kan inte försöka igen förrän om en vecka.

91-110 Nästan lyckat: Du får veta hur många besvärjelser och förmågor det innehåller och vilka de är. Om du väntar i 24 timmar kan du försöka igen med +10 i bonus.

111-175 Lyckat: Du får lär dig en av besvärjelserna eller förmågorna i föremålet eller runpergamentet och kan använda den när du håller i föremålet eller pergamentet. Runor kan vanligtvis bara användas en gång.

176 och uppåt Fullständigt lyckat: Du lär dig alla besvärjelser och förmågor i föremålet eller runpergamentet och kan använda dem när du håller i föremålet eller runpergamentet. Runor kan vanligtvis bara användas en gång.

Modifikationer

−	Besvärjelsens nivå
−30	Om besvärjelsen är av ett annat magiskt rike än det personen ägnar sig åt.
−10	Om personen inte vet vilken besvärjelsen eller förmågan är.
+20	Om personen vet vilken besvärjelsen eller förmågan är.
+30	Om personen kan kasta besvärjelsen normalt och av egen förmåga.
+	Färdighetsbonusen för Läsa runor ELLER för Använda magiska föremål.

PÅVERKAN OCH SAMSPEL ✶

(−26) och därunder Blunder: Dina högljudda försök att betvinga åhörarna får dem att ta avstånd från dig. De lockas att göra motsatsen till vad du försöker få dem att göra. Alla försök till påverkan från din sida kommer att misslyckas, om inte omständigheterna förändras.

(−25)-04 Fullständigt misslyckande: Publiken tar avstånd från dig och får dig att tappa självförtroendet och tron på din auktoritet. Alla försök till påverkan under den följande timmen (360 ronder) kommer att misslyckas (se 05-75 nedan).

05-75 Misslyckande: Du har misslyckats. Publiken är inte mottaglig för några försök till påverkan från din sida under åtminstone en dag.

76-90 Delvis lyckat: Dina åhörare lyssnar fortfarande. Du kan fortsätta att försöka påverka dem.

91-110 Nästan lyckat: Fortsätt att tala, åhörarna blir mer och mer vänligt inställda. Lägg +20 till nästa slag.

111-175 Lyckat: Du har påverkat dina åhörare.

176 och uppåt Fullständigt lyckat: Du inte bara påverkar dina åhörare, du får dessutom en bonus på +50 i att påverka dem tills du gör något som får dem att tappa förtroendet för dig.

Modifikationer

+50	Åhörarna är personligen lojala eller hängivna till den talande.
+20	Åhörarna är lejda av den talande.
+	Bonusen för Ledarskap och påverkan.

Anmärkning: Svårighetsgrad och andra modifikationer grundar sig på åhörarnas inställning till personen och till vad han försöker få dem att göra.

ALLMÄNT ✶

(inbegriper alla fasta manövrar som inte passar under någon annan kolumn)

(−26) och därunder Blunder: Du misslyckas rejält. Din fasta manöver får om möjligt motsatt resultat mot vad du hade tänkt dig.

(−25)-04 Fullständigt misslyckande: Din totala inkompetens orsakar en tillfällig sinnesförvirring. Alla fasta handlingar som du försöker utföra under de följande 10 minuterna (60 ronder) kommer att misslyckas (se 05-75 nedan).

05-75 Misslyckande: Du har misslyckats. Du kan inte försöka utföra samma fasta manöver igen på samma plats inom en dag.

76-90 Delvis lyckat: Om det är möjligt att lyckas till viss del, lyckas du utföra 20% av den fasta manövern. Du kan inte försöka utföra samma fasta manöver igen på samma plats inom en timme.

91-110 Nästan lyckat: Om det är möjligt att lyckas till viss del, lyckas du utföra hälften av den fasta manövern. Du kan försöka igen efter 3 ronders funderande.

111-175 Lyckat: Du lyckas med manövern.

176 och uppåt Fullständigt lyckat: Du lyckas med den fasta manövern och får en bonus på +20 vid ytterligare fasta manövrar under de följande 10 minuterna (60 ronder).

RPT-1 SPRÅKNIVÅTABELL

Nivå	Kunskap
1	Möjliggör enkel verbal kommunikation med enkla fraser (t.ex. Går att äta? Vi i fara? Vad kostar? Var badrum?). Man kan inte läsa eller skriva.
2	Man kan tala om enkla saker med enkla meningar om bägge parterna pratar långsamt och tydligt. Man kan läsa enkla meningar och få ett grepp om vad de handlar om, men man uppfattar inga detaljer och kan inte skriva.
3	Man kan tala lika flytande som en vanlig infödd, men utan att få med de finare nyanserna (man bryter alltså). Man kan läsa och skriva någorlunda enkla texter, men utan att förstå allt det djupsinniga i innehållet (d.v.s. ungefär som i årskurs 5).
4	Man talar som på nivå 3 och kan läsa och skriva som en normalbildad (d.v.s. ungefär som i årskurs 9).
5	Man talar flytande helt utan brytning och läser och skriver utmärkt.

RPT-2 TABELL FÖR BAKGRUNDSALTERNATIV

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

01-50 En särskild +5 bonus i någon förstahandsfärdighet

51-55 En särskild +15 bonus i någon andrahandsfärdighet.

56-60 Husdjur: *Rollpersonen börjar med ett husdjur, t.ex. en falk, en hök, en vessla, en katt, en hund eller en häst. Alla manövrar på eller med djuret får en särskild bonus på +25.*

61-65 Infrasyn: *förmågan att se värmekällor i mörker. Räckvidden är upp till 30 meter. Alternativt kan något annat sinne skärpas på liknande sätt.*

66-70 Motståndskraft: *en särskild +10 bonus för MS mot någon typ av angrepp, vanligen Jordbesvärjelser, Flödesbesvärjelser, gift eller sjukdomar.*

71-75 En skicklig besvärjare: *rollpersonen har lärt sig en extra besvärjelselista från början. Man kan bara få det här bakgrundsalternativet en gång. Man får bara välja besvärjelselistor som tillåts av ens yrke och ras.*

76-80 Skicklig på rörliga manövrar: *en särskild bonus på +10 vid alla rörliga manövrar.*

81-85 Mycket observant: *en särskild bonus på +10 i Iakttagelseförmåga och Spåra.*

86-90 Blixtsnabb reaktionsförmåga: *+5 i FB och +5 i alla AB.*

91-95 Personlig utstrålning: *en särskild bonus på +10 i Ledarskap och inflytande.*

96-00 Hög smärttröskel: *lägg +3 till alla slag med 1T10 för skadepoäng från färdighetsnivåerna i Kroppsbyggnad.*

SÄRSKILDA FÖREMÅL

01-60 Ett +10 magiskt föremål, som ger +10 i alla färdigheter som föremålet används till. *T.ex. ger en +10 stridsklubba +10 i AB när den används i strid, en +10 dyrk ger +10 i att dyrka upp lås, en +10 sadel ger +10 i att rida och en +10 rustning ger +10 i FB. Spelaren får välja vilken typ av föremål han vill ha.* ELLER ett +1 Besvärjelseföremål. *Det gör att besvärjaren kan kasta en extra besvärjelse varje dag utan att behöva använda några kraftpoäng. Föremålet bör vara åtminstone en meter långt och bäras i handen.*

61-80 Permanent besvärjelseföremål. *Föremålet gör att man kan kasta en besvärjelse ett visst antal gånger per dag utan att använda några kraftpoäng. En 1:a nivåns besvärjelse kan kastas fyra gånger per dag, en 2:a nivåns besvärjelse tre gånger per dag, en 3:e nivåns besvärjelse två gånger per dag och en 4:e nivåns besvärjelse en gång per dag. Spelaren kan välja besvärjelse av 4:e nivån eller lägre och föremålstyp om SL tycker att det är lämpligt ELLER så kan Spelledaren och spelaren komma överens om ett särskilt magiskt föremål, t.ex. ett krus som fylls en gång om dagen, ett rep som knyter och knyter upp sig självt eller en ryggsäck som inte väger något, oavsett vad man bär i den.*

81-00 Ett +15 magiskt föremål (som ovan) ELLER ett +2 besvärjelseföremål (som ovan).

Om spelaren slår eller väljer flera gånger från den här tabellen bör han få välja om alla förmågorna ska finnas i ett föremål, eller om de ska spridas på två eller flera föremål. Ett föremål kan inte innehålla en högre bonus än +30.

HÖJDA FÄRDIGHETSNIVÅER

Öka en förstahandsfärdighet 2 nivåer ELLER en andrahandsfärdighet 5 nivåer.

EGENSKAPSÖKNING

Öka en grundegenskap med 2 ELLER tre grundegenskaper med 1.

SPRÅK

Lär ett språk till nivå 5.

PENGAR

1T100	Belopp				
01-02	1	36-45	20 gs	81-85	70 gs
03-05	2 gs	46-55	30 gs	86-90	80 gs
06-15	5 gs	56-65	35 gs	91-94	100 gs
16-25	10 gs	66-70	40 gs	95-97	125 gs
26-35	15 gs	71-75	50 gs	98-99	150 gs
		76-80	60 gs	00	200 gs

RPT-3 RASTABELLER

När en spelare ska bestämma ras för sin rollperson kan spelledaren välja mellan att låta honom slå på dessa tabeller eller själv få besluta vilken ras rollpersonen ska ha.

1T100	Ras
01-03	hob
04-08	umli
09-21	dvärg
22-25	wose
26-75	människa (slå igen)
76-78	halvalv
79-91	skogsalv
92-97	sindaralv
98-00	noldoralv

1T100	Mänsklig kultur
01-05	dunadan
06-10	rohir
11-15	beorning
16-20	skogsman
21-25	dorwinadan
26-30	lossadan
31-54	landsbygdsbo
55-78	stadsbo
79-83	dunlänning
84-86	österlänning
87-89	haradan
90-92	pirat
93-95	variag
96-00	svart numenorit

RPT-4 TABELL FÖR FÖRBÄTTRINGSPOÄNG

Kategori	Krigare	Trollkarl	Andebesvärjare	Spejare	Utbygdsjägare	Bard
Förflyttning och manöver	3	0	1	1	2	0
Vapenfärdigheter	5	0	1	3	3	2
Allmänna färdigheter	2	2	2	3	4	2
Tjuvfärdigheter	2	0	1	5	2	2
Magiska färdigheter	0	5	2	0	0	3
Kroppsbyggnad	3	1	1	2	2	1
Språk	0	2	2	1	1	3
Besvärjelselistor[1]	0	5	5	0	1	2

[1] *Se 3.6*

Förflyttning och manöver	Vapenfärdigheter	Tjuvfärdigheter	Allmänna färdigheter	Magiska färdigheter
Ingen rustning	Enhands eggvapen	Anfall bakifrån	Klättra	Läsa runor
Mjukt läder	Enhands krossvapen	Smyga/gömma sig	Rida	Använda magiska föremål
Härdat läder	Tvåhandsvapen	Dyrka upp lås	Simma	Riktade besvärjelser
Ringbrynja	Kastvapen	Oskadliggöra fällor	Spåra	
Metallrustning	Projektilvapen			
	Stångvapen			

Besvärjelselistor: Man lär sig varje besvärjelselista separat.

Språk: Man förbättrar färdigheten separat för varje språk.

Kroppsbyggnad: Avgör hur många skadepoäng rollpersonen kan ta emot.

Iakttagelseförmåga: Den här färdigheten kan förbättras med poäng från vilken kategori som helst, eller med poäng från flera kategorier.

RPT-5 TABELL FÖR UPPVÄXTFÄRDIGHETER

	dvärgar	umli	noldoralver	sindaralver	skogsalver	halvalver	hober	beorningar	svarta numenoriter	pirater	dorwindrim	dunedain	dunlänningar	österlänningar	haradrim	lossoth	rohirrim	landsbygdsbefolkning	stadsbor	variager	skogsmän	woser	orcher	uruk-hai	halvorcher	troll	olog-hai	halvtroll
Förflyttning och manöver																												
Ingen rustning	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Mjukt läder	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	0	1	0	1	1	3	1	1	1	0	0	1
Härdat läder	1	3	0	0	0	1	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3	3	3	0	0	2
Ringbrynja	3	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	2	3	1	0	0	3
Vapenfärdigheter																												
Enhands eggvapen	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	0	2	0	1	1	0	2	1	1	2	1	2	0	4	0	0	0	0
Enhands krossvapen	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	3	0	0	0
Tvåhandsvapen	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	5	4
Kastvapen	1	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	0	2	1	1	3	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	2
Projektilvapen	0	0	1	2	3	2	2	0	1	1	1	1	1	2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0
Stångvapen	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1	2	2	2	2	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
Allmänna färdigheter																												
Klättra	1	0	0	1	2	1	2	2	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	3	3	1	1	1	1	1	1
Rida	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	2	1	0	5	7	0	8	1	0	4	0	0	0	1	0	0	0	0
Simma	0	1	2	2	3	1	0	2	3	5	1	1	1	0	0	2	1	1	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0
Tjuvfärdigheter																												
Anfall bakifrån	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0
Smyga/gömma sig	0	1	2	3	4	2	5	4	0	0	0	0	2	0	0	4	0	1	0	1	4	4	0	0	0	0	0	0
Dyrka upp lås	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Oskadliggöra fällor	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Magiska färdigheter																												
Läsa runor	0	0	2	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Använda magiska föremål	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Diverse färdigheter																												
Kroppsbyggnad	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	0	2	3	2	5	5	4
Iakttagelseförmåga	2	1	3	3	3	1	4	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0
Procentchans att få en besvärjelselista[1]	3	5	40	30	20	10	0	3	10	5	10	10	2	2	2	5	3	3	15	5	3	5	0	0	0	0	0	0
Antal extra språknivåer[2]	4	3	10	8	6	4	3	3	6	5	5	6	2	2	3	1	4	4	5	3	2	2	2	2	2	2	2	2
Antal bakgrundspoäng	4	4	4	3	4	3	4	5	3	5	5	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	2	2	3	1	1	2

[1] Om spelaren slår lika med eller mindre än denna siffra med 1T100, lär rollpersonen sig en besvärjelselista. Han väljer inte lista förrän han har valt yrke, ty valet måste göras från de listor rasen och yrket tillåter.

[2] Spelaren kan använda de här nivåerna för att höja nivåerna i språk han redan kan p.g.a. sin ras (upp till nivå 5), eller lära sig nya språk och höja nivåerna i dem, eller en kombination av båda.

SET-2 EGENSKAPSTABELL FÖR VAPEN

Vapen	Fummel	PAS	SAS	Grund-räckvidd[2]	Särskilda Modifikationer
ENHANDS HUGGVAPEN					
Bredsvärd	01-03	HU	–	–	
Dolk	01	ST(C)	–	5	–15 AB mot ringbrynja/metallrustning.
Handyxa	01-04	HU	–	5	+5 AB mot ringbrynja och metallrustning.
Kroksabel	01-04	HU	–	–	–5 AB mot ringbrynja/metallrustning, +5 AB mot övriga.
Kortsvärd	01-02	HU	–	1	–10 AB mot ringbrynja/metallrustning, +10 AB mot övriga.
Piska	01-06	GR(C)	HU(A)	–	–10 AB, kan användas på 3 meters avstånd.
ENHANDS KROSSVAPEN					
Klubba	01-04	KR(D)	–	1	–10 AB
Stridsklubba	01-02	KR	–	2	
Morgonstjärna	01-08	KR	ST(A)	–	+10 AB, ger en "B" allvarlig skada när man fumlar.
Nät	01-06	GR	–	3	Använd AT-6, Normala anfall.
Stridshammare	01-04	KR	–	3	+5 AB.
ENHANDS STÅNGVAPEN[3]					
Kastspjut	01-04	ST	–	10	–10 AB, kan användas på 3 meters avstånd.
Spjut	01-05	ST	HU(A)	7	–5 AB, kan användas på 3 meters avstånd.
TVÅHANDS STÅNGVAPEN					
Ryttarlans	01-07	ST	KA	–	+15 AB, ger en "B" allvarlig skada om man fumlar.
Hillebard	01-07	HU	ST	–	–5 AB, kan användas på 3 meters avstånd.
TVÅHANDSVAPEN					
Stridsyxa	01-05	HU	KR	–	+5 AB mot ringbrynja/metallrustning), –5 mot övriga.
Stridsslaga	01-08	KR	ST	–	+10 AB, ger "C" allvarlig skada om man fumlar.
Stav	01-03	KR	–	–	–10 AB
Tvåhandssvärd	01-05	HU	KR	–	
PROJEKTILVAPEN[4]					
Armborst	01-05	ST	–	30	Spänna(2), +20 i AB vid upp till 15 m.
Bola	01-07	GR	KR(A)	13	–5 AB, ger "B" allvarlig skada om man fumlar.
Sammansatt båge[1]	01-04	ST	–	25	Spänna(1), eller spänna om (0) ger –25 i AB.
Långbåge[1]	01-05	ST	–	35	Spänna(1), eller spänna om (0) ger –35 i AB.
Kortbåge[1]	01-04	ST	–	20	Spänna(1), eller spänna om (0) ger –10 i AB.
Slunga[1]	01-06	KR(D)	–	17	Ladda (1), kan användas med en sköld.

[1] Man kan inte förflytta sig med de här vapnen spända eller laddade och färdiga att avfyras. Man kan bära dem i handen och avfyra dem som om man spände eller laddade om dem (med avdrag för spänna/ladda om).

[2] Alla vapen som inte är projektilvapen men ändå har en grundräckvidd tillhör färdigheten "kastade vapen" när de används som projektiler.

[3] Använd Anfallstabell för enhands huggvapen när de används med sköld ELLER tabell för tvåhandsvapen med +10 i AB.

[4] Vare sig armborst eller slunga förekommer i Tolkiens skildringar av Midgård. Dessa vapen brukades tydligen inte av västra Midgårds invånare. Men spelkonstruktörerna anser att dessa vapen mycket väl kan förekomma i andra delar av Midgård och har sålunda lagt in dem i denna tabell.

Fummel: Om ett omodifierat anfallsslag faller inom de värden som anges här så måste angriparen slå på Fummeltabellen.

PAS: Primär allvarlig skada. Bokstaven inom parentes anger högsta möjliga allvarliga skada. Om inget annat anges är den "E". Högre allvarliga skador räknas som högsta möjliga allvarliga skada.

SAS: Sekundär allvarlig skada. Om man gör en primär allvarlig skada som är högre än "B" kan man också göra en sekundär allvarlig skada, förutom den

Forts.→

primära, om det anges en bokstavskombination i denna kolumn. Den sekundära allvarliga skadan är två steg lägre än vad som anges i anfallsresultatet. Resultatet "E" ger alltså en "C" sekundär allvarlig skada, en "D" ger en "B" skada, o.s.v. Man slår separat för varje skada.

Koder för allvarlig skada: KR Allvarlig krosskada, ST Allvarlig stickskada, GR Allvarlig greppskada, HU Allvarlig huggskada, KA Allvarlig kastskada, TC Anfallstabell för tänder och klor, GK Anfallstabell för grepp och kast.

Grundräckvidd: Grundräckvidden är det avstånd i meter som vapnet kan kastas eller skjutas utan avdrag på träffsäkerheten. Kort räckvidd är mellan 0,5 meter och grundräckvidden. Då har man inga avdrag från AB. Normal räckvidd är mellan grundräckvidden och dubbla grundräckvidden. Då har man −25 i avdrag från AB. Lång räckvidd är mellan dubbla grundräckvidden och tredubbla grundräckvidden. Då är avdraget från AB − 50. Maximal räckvidd är mellan tre gånger grundräckvidden och fyra gånger grundräckvidden. Då är avdraget från AB −75. Projektilvapen kan inte användas av någon som är invecklad i närstrid. De olika räckvidderna finns sammanfattade i tabellen för grundräckvidder.

TABELL FÖR GRUNDRÄCKVIDDER

Grundräckvidd	Kort räckvidd (±0 till AB)	Normal räckvidd (−25 från AB)	Lång räckvidd (−50 från AB)	Maximal räckvidd (−75 från AB)
1	0,5-1 m	1,1-2 m	2,1-3 m	3,1-4 m
2	0,5-2 m	2,1-4 m	4,1-6 m	6,1-8 m
3	0,5-3 m	3,1-6 m	6,1-9 m	9,1-12 m
5	0,5-5 m	6-10 m	11-15 m	16-20 m
7	0,5-7 m	8-14 m	15-21 m	22-28 m
10	0,5-10 m	11-20 m	21-30 m	31-40 m
13	0,5-13 m	14-26 m	27-39 m	40-52 m
17	0,5-17 m	18-34 m	35-51 m	52-68 m
20	0,5-20 m	21-40 m	41-60 m	61-80 m
25	0,5-25 m	26-50 m	51-75 m	76-100 m
30	0,5-30 m	31-60 m	61-90 m	91-120 m
35	0,5-35 m	36-70 m	71-105 m	106-135 m

SET-1 EGENSKAPSTABELL FÖR DJURS NATURLIGA VAPEN

Anfallssätt	Förkortning	Anfallstabell	PAS	SAS
Gripklo/näbb	Gr	Tänder och klor	HU	KR[1]
Bett	Be	Tänder och klor	ST	HU (C)
Klo	Kl	Tänder och klor	HU	ST (B)[1]
Horn/bete/gadd	Ho	Tänder och klor	ST	KR (C)[1]
Greppa/hålla/omsluta/svälja	Gp	Grepp och kast	GR	KA (C)
Stånga/stöta/knuffa	St	Grepp och kast	KA	KR (C)[1]
Mycket små djur	My	Tänder och klor	HU (T)	–
Trampa/stampa	Tr	Tänder och klor	KR	KR[1]
Falla/krossa [2]	Fä	Tänder och klor	KR	KR[1]
Slag/spark [3]	Sl	Tänder och klor	KA (A)	–
Brottas/tacklas [3]	Br	Grepp och kast	GR (A)	–

KR Allvarlig krosskada.
HU Allvarlig huggskada.
ST Allvarlig stickskada.
KA Allvarlig kastskada.
GR Allvarlig greppskada.

[1] *Vid de här anfallssätten får bara "stora" och "mycket stora" anfall en sekundär allvarlig skada som anges ovan.*

[2] *Om rollpersonen faller läggs det antal meter som han föll till anfallsslaget, och hans smidighet dras ifrån det. Anfallets storlek beror på hur långt han faller: 0,3-3 meter (litet), 3-15 meter (normalt), 15-30 meter (stort), längre än 30 meter (mycket stort).*

[3] *De här anfallstyperna gäller närstridsanfall. Angriparens AB är lika med hans styrkebonus plus hans smidighetsbonus.*

PAS: Primär allvarlig skada. Den typ av skada som vapnet ger. Bokstaven inom parentes anger högsta

Forts.→

möjliga allvarliga skada. Högre allvarliga skador betraktas som högsta möjliga. Om ingen sådan bokstav anges är den högsta möjliga allvarliga skadan "E".
SAS: Sekundär allvarlig skada. Om vapnet ger en högre allvarlig skada än "A" ger det också en sekundär allvarlig skada av den här typen, förutom den primära skadan. Den sekundära allvarliga skadan är ett steg lägre än den som anges i anfallsresultatet. Resultatet "E" ger en "D" sekundär allvarlig skada, en "C" ger en "B", o.s.v. Man slår separat för varje allvarlig skada. Bokstaven inom parentes anger högsta möjliga allvarliga skada. Om inget anges är den "D".

SHT-1 TABELL FÖR EGENSKAPSFÖRSÄMRING

Antal ronder efter döden

1T100	1-6	7-18	efter den 18:e
1-10	0	0	0
11-25	0	0	1
26-50	0	1	2
51-75	1	2	3
76-90	1	2	4
91-00	1	3	5

Siffran anger det antal steg som egenskapsvärdet sjunker.

SET-3 EGENSKAPSTABELL FÖR KLOT- OCH BLIXTBESVÄRJELSER

Besvärjelse	PAS	SAS	Särskilda modifikationer
Ljusblixt	EL	–	+10 mot ringbrynja och metallrustning.
Vattenblixt	SÖ	–	−10 mot metallrustning och härdat läder.
Isblixt	SÖ	KÖ	−5 mot metallrustning och härdat läder.
Eldblixt	BR	–	
Elblixt	EL	SÖ	+10 mot ringbrynja och metallrustning.
Köldklot	KÖ	–	
Eldklot	BR	–	

PAS: Primär allvarlig skada. Bokstaven inom parentes anger högsta möjliga typ av allvarlig skada. Om inget annat anges är den "E". Högre allvarliga skador räknas som högsta möjliga.
SAS: Om man får en högre allvarlig skada än "B" utdelas också en sekundär allvarlig skada av den här typen, förutom den primära skadan, om det står en kod här. Den sekundära allvarliga skadan är två steg lägre än vad som anges i anfallsresultatet. Resultatet "E" ger en sekundär "C" allvarlig skada, ett "C" ger en "A" skada, o.s.v. Man slår bara ett slag för allvarlig skada.

Koder

BR	Allvarlig brännskada
KÖ	Allvarlig köldskada
EL	Allvarlig elektricitetsskada
SÖ	Allvarlig stötskada

SHT-2 TABELL FÖR ÅTERHÄMTNING

Skada	Lätt	Normal	Svår
Brännskada/vävnadsskada	3 dagar	10 dagar	25 dagar
Ben/muskel/senskada	5 dagar	15 dagar	35 dagar
Huvud/inre organ skadade	2 veckor	2 månader	varierar

SHT-3 TABELL FÖR PRISER OCH EFFEKTER AV LIVGIVNING

Besvärjarens rang	Procentchans att misslyckas	Dagar som krävs för återhämtning	Föreslaget pris
12	10%×dagar sedan döden	100×dagar sedan döden	150 gs
15	5%×dagar sedan döden	50×dagar sedan döden	250 gs
17	2%×dagar sedan döden	20×dagar sedan döden	350 gs
20	1%×dagar sedan döden	5×dagar sedan döden	500 gs
25	1%×dagar sedan döden	inga	800 gs

ST-1 MIDGÅRDA SPRÅK

Språk	Talas bland
Adunaiska	*dunedain (4)*, noldoralver (3), *pirater (5)*, *svarta numenoriter (5)*
Apysaiska	nordliga haradrim (4), *sydliga haradrim (5)*
Atliduk	*beorningar (5)*
Dunael	*dunlänningar (5)*, rohirrim (1), woser (2)
Haradaiska	*nordliga haradrim (5)*, , pirater (4), svarta numenoriter (5)sydliga haradrim (3), variager (3)
Khuzdul	*dvärgar (5)*, umli (1)
Kuduk	*hober (5)*
Labba	*lossoth (5)*, umli (2)
Logathig	*dorwindrim (5)*, *österlänningar (5)*
Nahaiduk	beorningar (5), *skogsmän (5)*
Orchiska	halvorcher (3), *orcher (5)*, uruk-hai (4).
Pukael	*woser (5)*
Quenya	dunedain (1), halvalver (3), *noldoralver (5)*, skogsalver (2), sindaralver (3)
Rohirriska	*rohirrim (5)*
Sindarin	dunedain (4), dvärgar (3), halvalver (5), lossoth (2), skogsmän (2), noldoralver (5), skogsalver (5), *sindaralver (5)*
Silvanska	*skogsalver (5)*, sindaralver (4)
Svarta språket	halvorcher (2), *halvtroll (5)*, *uruk-hai (5)*, *olog-hai (5)*
Umitiska	*umli (5)*
Varadja	*variager (5)*
Waildyth	*beorningar (5)*
Väströna	beorningar (5), dorwindrim (5), dunedain (5), dunlänningar (4), dvärgar (5), halvalver (5), *halvorcher (5)*, halvtroll (3), hober (5), *landsbygdsbefolkning (5)*, lossoth (2), noldoralver (5), nordliga haradrim (5), olog-hai (3), orcher (3), pirater (5), rohirrim (5), skogsalver (4), sindaralver (5), *stadsbor (5)*, svarta numenoriter (5), sydliga haradrim (3), *troll (4)*, uruk-hai (4), umli (2), variager (2), skogsmän (2), woser (2), österlänningar (2)

Siffran inom parentes efter varje ras är den normala färdighetsnivån i språket för någon av den rasen. Raser som står med *kursiverad stil* vid ett språk har det språket som sitt modersmål.

ST-2 SAMMANFATTNINGSTABELL FÖR VARELSER

Ingen värld är fullständig utan en fauna. För enkelhetens skull, och för att det ska gå lättare att förklara, hålls den "vanliga" midgårda faunan isär från de iögonfallande och dödliga djur och monster som utgör en stor del av atmosfären i ett spel byggt på Tolkiens verk.

Stridsförmågan hos de djur som det är troligast att man möter när man äventyrar i Midgård finns sammanfattade i den första delen av tabell SET-1. Spelarna bör känna till alla de här varelserna, så de beskrivs inte helt och hållet. Namnen är allmänt hållna, som "liten katt" eller "stor hund". När rollpersonerna möter ett djur hämtas värdena för det från närmast användbara typ. En anfallande tiger använder t.ex. värdena för "stor katt" och en vattenbuffel använder raden för "tjur". Kom ihåg att de flesta djur inte anfaller människor frivilligt. Möten med djur måste ha en anledning, som att djuret har blivit frammanat, eller slåss för att skydda sina ungar. Det är ovanligt med horder av älgar som drar genom skogen på jakt efter rollpersoner att råna.

Typ: Typen är namnet och storleken på den stora, allmänna kategori som beskrivs på raden.

Rang: Här anges rangen på ett genomsnittligt djur för att användas vid Motståndsslag och för att beräkna erfarenhetspoäng. Lägg märke till att djur med noll i rang ger 0 erfarenhetspoäng och räknas som rang 1 vid motståndslag.

Antal: Det ungefärliga antalet djur som förekommer i ett normalt möte med en grupp på 4-6 rollpersoner. Det är bara ett föreslaget antal och Spelledaren får bestämma det helt själv.

Snabbhet: Djurets eller monstrets ungefärliga snabbhet. Se tabellen för detta.

Skadepoäng: Det antal skadepoäng en genomsnittlig representant för arten kan ta utan att förlora medvetandet. Det kan variera med 20% eller mer i båda riktningarna för enskilda djur.

Rustning: Den motsvarighet till rustning som djuret har. IN = Ingen. ML = Mjukt läder. HL = Härdat läder. RB = Ringbrynja. MR = Metallrustning.

FB: Djurets försvarsbonus. Spelledaren kan variera den efter omständigheterna. Den varierar naturligt med 20% för olika individer.

Anfall: Den typ av anfall djuret gör och den grundläggande anfallsbonusen för anfallet. Se tabell SET-1 för ytterligare upplysningar om anfall från djur.

Storlek: Det här den största möjliga storleken på djurets anfall. ML = Mycket litet. L = Litet. N = Normalt. S = Stort. MS = Mycket stort.

Allvarlig skada: Detta värde angger begränsningar för sekundär kritisk skada och fallsträcka i tabell SET-1. Följande värden finns: Normal, Stor, Mycket stor.

Forts.→

VANLIGA MIDGÅRDA DJUR

Typ	Rang	Antal	Snabbhet	Skadepoäng	Rustning	FB	Anfall	Storlek	Allvarlig skada
Apa, liten	1	1-25	SN	45	IN	25	35 Be	L	Normal
stor	2	1-15	SN	100	IN	20	60 Be	N	Normal
mycket stor	3	1-10	SN	140	ML	20	90 Gp	S	Stor
Björn, stor	3	1-5	SN	150	ML	30	70 St	S	Normal
mycket stor	7	1-3	SN	250	ML	40	95 St	MS	Stor
Delfin	3	1-30	MS	70	IN	40	50 St	N	Normal
Fladdermus,liten	0	1-100	MS	5	IN	60	35 Be	ML	Normal
mycket stor	2	1-20	MS	60	IN	50	50 Be	L	Normal
Fågel, liten	0	1-100	MS	5	IN	40	25 Gr	ML	Normal
stor	1	1-4	SN	30	IN	30	40 Gr	N	Normal
Haj, stor	3	1-30	SN	120	ML	30	75 Be	MS	Normal
Hjort, hona	1	1-15	MS	50	IN	25	15 St	L	Normal
hanne	2	1	MS	70	IN	25	50 Ho	S	Normal
Hund, liten	1	1-10	SN	30	IN	20	40 Be	L	Normal
normal	2	1-20	SN	70	IN	25	50 Be	N	Normal
stor	3	1-20	SN	110	ML	25	70 Be	S	Normal
Häst, liten	2	1-50	SN	90	IN	30	30 St	N	Normal
stor	3	1-50	SN	140	IN	30	45 St	S	Normal
Katt, liten	1	1-3	MS	20	IN	25	40 Kl	L	Normal
normal	2	1-6	MS	50	IN	35	60 Kl	L	Normal
stor	3	1-10	MS	100	ML	35	80 Kl	N	Normal
Kronhjort	2	1-10	MS	100	IN	30	45 St	N	Normal
Orm, liten	0	1+	MS	5	IN	40	30 Ho	ML	Normal
normal	1	1+	MS	20	IN	30	35 Ho	L	Normal
stor	2	1+	SN	35	ML	20	50 Ho	L	Normal
Ponny	2	1-50	GS	65	IN	25	30 St	L	Normal
Spindel, liten	0	1-100	N	1	IN	10	10 Ho	ML	Normal
normal	0	1-50	N	5	IN	5	10 Ho	L	Normal
stor	1	1-50	N	10	IN	0	20 Ho	L	Normal
Tjur	3	1	GS	190	IN	25	50 St	S	Normal
Val	10	1-20	GS	450	ML	60	90 St	MS	Mycket stor
Vildsvin	3	1-6	SN	110	ML	40	55 Ho	S	Normal
Älg	4	1-15	GS	230	ML	35	75 St	MS	Stor
Ödla, liten	0	1	MS	5	IN	50	20 Gr	ML	Normal
normal	1	1	SN	15	IN	40	25 Gr	L	Normal
stor	2	1	GS	35	IN	30	45 Gr	L	Normal

SÄRSKILDA MONSTER OCH DJUR UR TOLKIENS VERK

Typ	Rang	Antal	Snabbhet	Skadepoäng	Rustning	FB	Anfall	Storlek	Allvarlig skada
Balrog	60	1	MS	400	MR	60	240 Va[1]	–	Mycket stor
Crebain	2	1-100	MS	10	IN	50	25 Be	L	Normal
Drake	25	1	GS	260	MR	40	175 Be[1]	MS	Mycket stor
Dumbeldor	1	1-100	MS	3	IN	40	10 Be	ML	Normal
Dyvätte	4	2-20	N	60	IN	35	55 Va	–	Normal
Ent	35	1+	SN	400	MR	30	170 Fä[1]	MS	Mycket stor
Fastitocalon	15	1	N	250	MR	35	120 Gr	MS	Mycket stor

Typ	Rang	Antal	Snabbhet	Skadepoäng	Rustning	FB	Anfall	Storlek	Allvarlig skada
Gast, svag	10	1	N	100	IN	40	95 Va[1]	–	Stor
normal	15	1	N	125	IN	50	115 Va[1]	–	Stor
stor	25	1	N	175	IN	60	170 Va[1]	–	Mycket stor
Hummerbagge	3	1-20	MS	35	IN	50	50 Ho	N	Normal
Huorn	20	1-20	ML	350	RB	20	75 Sl	S	Mycket stor
Jätte	20	1-3	L	350	HL	30	140 St[1]	MS	Mycket stor
Jättespindel	5	1-20	N	50	RB	20	60 Gr[1]	N	Normal
Kraken, liten	15	1	GS	150	IN	50	75 Gp[1]	N	Stor
normal	25	1	N	300	ML	40	125 Gp[1]	S	Stor
stor	35	1	N	400	HL	40	150 Gp[1]	MS	Mycket stor
Mearas	10	1-15	MS	200	IN	40	75 Sl	S	Normal
Mordorfluga	1	1-100	MS	2	IN	35	15 Be	MS	Normal
Mumakil	7	1-10	MS	300	HL	25	85 St	MS	Stor
Mörkerbest	20	1-2	SN	210	RB	35	95 Be[1]	MS	Mycket stor
Nazgul	20	1-9	MS	200	RB	75	175 Va[1]	–	Mycket stor
Olog-hai	15	1+	SN	150	MR	45	160 Va	–	Stor
Orch, klen	1	1+	GS	35	IN	25	35 Va	–	Normal
normal	3	1+	GS	60	HL	30	60 Va	–	Normal
stark	5	1+	GS	85	RB	30	75 Va	–	Normal
Troll	12	1-10	N	180	HL	35	150 Kl	MS	Stor
Ulv	8	4-20	MS	150	IN	55	90 Be	S	Normal
Vampyr	15	1	MS	150	IN	65	100 Kl[1]	MS	Stor
Varulv	10	1-5	MS	250	HL	65	120 Be[1]	MS	Stor
Örn, stora	30	1-10	MS	250	HL	60	110 Gr[1]	MS	Mycket stor

[1] *Denna varelse har särskilda anfall eller krafter. Se de individuella beskrivningarna för närmare detaljer.*

FÖRFLYTTNINGSTABELL

Snabbhet	Förflyttning[1]	Grundläggande förflyttning	Förflyttningsbonus	Försvarsmodifikationer Anstormning/ utfall[2]	Fly/ undvika[3]
KR	Krypa	7 m	0	±0	±0
ML	Mycket långsamt	13 m	0	±0	±0
L	Långsamt	17 m	10	±0	+5
N	Normalt	22 m	15	−5	+10
GS	Ganska snabbt	27 m	20	−10	+15
SN	Snabbt	37 m	30	−15	+20
MS	Mycket snabbt	47 m	40	−20	+30
BS	Blixtsnabbt	57 m	50	−20	+40

[1] *Se avsnitt 4.4 för en förklaring av hur förflyttningssiffrorna används.*

[2] *Denna modifikation påverkar offrets försvarsbonus när djuret gör ett angrepp genom att rusa mot eller kasta sig över offret.*

[3] *Denna modifikation adderas till djurets försvarsbonus om djuret försöker fly i högsta fart och befinner sig åtminstone 20 meter bort från skytten.*

ST-3 TABELLER FÖR SPELLEDARPERSONER

SLP-tabellen innehåller sammanfattingar av de olika bonusen för vart och ett av de sex yrkena. Det är en genomsnittlig bonus som grundar sig på personens rang. Sammanfattningarna är användbara när man ska bestämma förmågor för spelledarpersonerna. Spelledaren kan också använda dem till rollpersonerna om spelarna vill slippa att slå upp rollpersoner.

EGENSKAPSBONUS

Krigare: STY +15, SMI +10, FYS +5, resten ±0
Spejare: STY +10, SMI +15, FYS +5, resten ±0
Utbygdsjägare: STY +10, SMI +5, FYS +10, PSY +5, resten ±0
Bard: SMI +5, INT +10, PSY +5, PER +10, resten ±0
Trollkarl: SMI +5, INT +15, PSY +5, PER +5, resten ±0
Andebesvärjare: STY +5, SMI +5, INT +5, PSY +15, resten ±0

Antaganden: Bonusen nedan har vi fått fram genom att använda den vanliga metoden för att skapa rollpersoner. De grundar sig på följande antaganden: Krigare, Spejare, Utbygdsjägare och Andebesvärjare hör till landsbygdsbefolkningen. Barder och Trollkarlar är stadsbor. Den sammanlagda egenskapsbonusen för varje yrke finns nedan.

Bakgrundsalternativen för Krigare, Spejare och Utbygdsjägare är:

- De fick ett +10 första vapen.
- De fick "Blixtsnabb reaktionsförmåga".
- De fick 30 guldstycken.
- En andrahandsfärdighet höjdes till färdighetsnivå 5.
- Ett egenskapsvärde höjdes med 2.

Bakgrundsalternativen för Trollkarlar, Andebesvärjare och Barder är:

- De fick ett +2 besvärjelseföremål.
- De lärde sig en extra besvärjelselista.
- De fick 30 guldstycken.
- En andrahandsfärdighet höjdes till färdighetsnivå 5.
- Ett egenskapsvärde höjdes med 2.

Kom ihåg att skapandet av rollpersoner är flexibelt. Bonusen nedan visar bara en av många möjliga sätt att forma rollpersoner av olika yrken. Färdighetsbonus som inte finns upptagna har värdet noll (0).

KRIGARE

Rang	1:a	2:a	3:e	4:e	5:e	6:e	7:e	8:e	9:e	10:e
Ingen rustning	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20
Mjukt läder	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	+5	+10
Härdat läder	±0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Ringbrynja	−25	−15	±0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Metallrustning	−70	−70	−70	−35	−20	−5	±0	±0	±0	±0
Försvarsbonus	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Första vapen	+43	+56	+69	+82	+95	+100	+105	+110	+115	+120
Andra vapen	+28	+36	+44	+52	+60	+73	+86	+91	+96	+101
Tredje vapen	+33	+41	+49	+57	+65	+73	+81	+94	+97	+100
Övriga vapen	+28	+31	+34	+37	+40	+43	+46	+49	+57	+65
Klättra	+16	+22	+23	+24	+25	+31	+32	+33	+34	+40
Rida	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Simma	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Spåra	+6	+7	+13	+14	+20	+21	+27	+28	+34	+35
Anfall bakifrån	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2
Smyga/gömma sig	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Dyrka upp lås	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Oskadliggöra fällor	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Läsa runor	−25	−25	−25	−25	−25	−25	+5	+5	+10	+10
Använda magiska föremål	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	+5	+5	+10
Riktade besvärjelser	−15	−15	−15	−15	−15	−15	−15	−15	−15	−15
Iakttagelse-förmåga	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Kroppsbyggnad (skadepoäng)	34	47	60	73	86	99	106	114	121	129
Antal språk	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Antal besvärjelse-listor	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

SPEJARE

Rang	1:a	2:a	3:e	4:e	5:e	6:e	7:e	8:e	9:e	10:e
Ingen rustning	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Mjukt läder	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Härdat läder	−10	−5	±0	+5	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Ringbrynja	−30	−30	−30	−30	−30	−25	−20	−15	−10	−5
Metallrustning	−75	−75	−75	−75	−75	−75	−75	−75	−75	−75
Försvarsbonus	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Första vapen	+41	+52	+63	+74	+80	+83	+86	+89	+92	+95
Andra vapen	+31	+37	+43	+49	+55	+61	+67	+73	+79	+82
Tredje vapen	+21	+22	+23	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Övriga vapen	−10	−10	−10	−10	−10	−10	−10	−10	−10	−10
Klättra	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+75
Rida	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Simma	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Spåra	+6	+12	+18	+24	+25	+26	+27	+33	+39	+45
Anfall bakifrån	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Smyga/gömma sig	+12	+19	+26	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Dyrka upp lås	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Oskadliggöra fällor	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Läsa runor	−25	−25	−25	−25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Använda magiska föremål	−25	−25	−25	−25	−25	+5	+5	+5	+5	+5
Riktade besvärjelser	−10	−10	−10	−10	−10	−10	−10	−10	−10	−10
Iakttagelse-förmåga	+13	+21	+29	+37	+45	+48	+51	+59	+67	+75
Kroppsbyggnad (skadepoäng)	27	32	38	43	49	54	60	65	71	76
Antal språk	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
Antal besvärjelse-listor	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

UTBYGDSJÄGARE

Rang	1:a	2:a	3:e	4:e	5:e	6:e	7:e	8:e	9:e	10:e
Ingen rustning	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Mjukt läder	−5	−5	±0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Härdat läder	−10	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
Ringbrynja	−30	−30	−30	−25	−20	−15	−5	±0	±0	±0
Metallrustning	−75	−75	−75	−75	−75	−75	−75	−45	−35	−25
Försvarsbonus	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Första vapen	+42	+54	+66	+78	+85	+89	+93	+97	+101	+105
Andra vapen	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+82
Tredje vapen	+17	+19	+21	+23	+30	+37	+44	+51	+58	+65
Övriga vapen	−8	−6	−4	−2	±0	+2	+4	+6	+8	+10
Klättra	+13	+21	+29	+37	+45	+53	+61	+69	+77	+85
Rida	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+87
Simma	+13	+16	+19	+22	+25	+28	+31	+34	+37	+40
Spåra	+8	+16	+24	+32	+40	+48	+56	+64	+72	+80
Anfall bakifrån	0	0	1	2	2	2	3	4	5	6
Smyga/gömma sig	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+72
Dyrka upp lås	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Oskadliggöra fällor	−20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Läsa runor	−25	−25	−25	−25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Använda magiska föremål	−20	−20	−20	−20	−20	+10	+10	+10	+10	+10
Riktade besvärjelser	−20	−20	−20	−20	−20	−20	−20	−20	−20	−20
Iakttagelse-förmåga	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+72
Kroppsbyggnad (skadepoäng)	32	37	43	48	54	59	65	70	76	81
Antal språk	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
Antal besvärjelse-listor	0	1	1	1	2	2	3	4	4	5

BARD

Rang	1:a	2:a	3:e	4:e	5:e	6:e	7:e	8:e	9:e	10:e
Ingen rustning	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Mjukt läder	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35
Härdat läder	−50	−50	−50	−50	−50	−50	−50	−50	−50	−50
Ringbrynja	−70	−70	−70	−70	−70	−70	−70	−70	−70	−70
Metallrustning	−85	−85	−85	−85	−85	−85	−85	−85	−85	−85
Försvarsbonus	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Första vapen	+11	+17	+23	+29	+35	+41	+47	+53	+59	+62
Andra vapen	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Tredje vapen	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25
Övriga vapen	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25
Klättra	+6	+7	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Rida	+6	+12	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Simma	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Spåra	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Smyga/gömma sig	+16	+17	+23	+29	+30	+36	+42	+43	+49	+55
Dyrka upp lås	+16	+22	+23	+29	+35	+36	+42	+48	+49	+55
Oskadliggöra fällor	−19	+12	+18	+19	+25	+31	+32	+38	+44	+45
Läsa runor	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+72
Använda magiska föremål	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Riktade besvärjelser	−19	−18	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Iakttagelse-förmåga	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Kroppsbyggnad (skadepoäng)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Vanliga besvärjelser	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Antal språk	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
Antal besvärjelse-listor	1	2	3	3	4	5	5	6	7	8

TROLLKARL

Rang	1:a	2:a	3:e	4:e	5:e	6:e	7:e	8:e	9:e	10:e
Ingen rustning	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+15	+15
Mjukt läder	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35
Härdat läder	−50	−50	−50	−50	−50	−50	−50	−50	−50	−50
Ringbrynja	−70	−70	−70	−70	−70	−70	−70	−70	−70	−70
Metallrustning	−85	−85	−85	−85	−85	−85	−85	−85	−85	−85
Försvarsbonus	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Första vapen	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Andra vapen	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Tredje vapen	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25
Övriga vapen	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25	−25
Klättra	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Rida	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Simma	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Spåra	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Smyga/gömma sig	−20	−20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Dyrka upp lås	−10	−10	−10	−10	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Oskadliggöra fällor	−20	−20	−20	−20	−20	−20	+10	+10	+10	+10
Läsa runor	+27	+34	+41	+48	+55	+62	+69	+81	+87	+91
Använda magiska föremål	+17	+24	+31	+38	+45	+57	+69	+73	+77	+81
Riktade besvärjelser	+18	+31	+44	+57	+70	+75	+80	+85	+90	+95
Iakttagelse-förmåga	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Kroppsbyggnad (skadepoäng)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Vanliga besvärjelser	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Antal språk	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6
Antal besvärjelse-listor	2	3	5	6	7	9	10	11	13	14

ANDEBESVÄRJARE

Rang	1:a	2:a	3:e	4:e	5:e	6:e	7:e	8:e	9:e	10:e
Ingen rustning	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Mjukt läder	−5	−5	−5	−5	−5	±0	+5	+5	+5	+5
Härdat läder	−20	−15	−10	−5	±0	±0	±0	±0	±0	±0
Ringbrynja	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35	−35
Metallrustning	−80	−80	−80	−80	−80	−80	−80	−80	−80	−80
Försvarsbonus	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Första vapen	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57
Andra vapen	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57
Tredje vapen	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Övriga vapen	−20	−20	−20	−20	−20	−20	−20	−20	−20	−20
Klättra	+11	+12	+18	+24	+25	+31	+37	+38	+44	+50
Rida	+21	+27	+28	+34	+40	+41	+47	+53	+59	+65
Simma	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Spåra	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Smyga/gömma sig	+5	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
Dyrka upp lås	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Oskadliggöra fällor	−10	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Läsa runor	+11	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Använda magiska föremål	+21	+27	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
Riktade besvärjelser	−18	+14	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Iakttagelse-förmåga	+21	+27	+33	+34	+40	+46	+47	+53	+59	+65
Kroppsbyggnad (skadepoäng)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Vanliga besvärjelse	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Antal språk	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5
Antal besvärjelse-listor	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

ST-4 PRISLISTOR

VAPEN

Vapen	Förkortning	Pris	Vikt	Typ
Armborst	ab	25 ss	4 kg	Projektilvapen
Bola	bo	5 ss	1,5 kg	Projektilvapen
Bredsvärd	bs	10 ss	2 kg	Enhands huggvapen
Dolk	do	3 ss	0,5 kg	Enhands huggvapen
Handyxa	hy	5 ss	2,5 kg	Enhands huggvapen
Hillebard	hb	14 ss	3,5 kg	Tvåhands stångvapen
Kastyxa	ky	3 ss	2 kg	Enhands stångvapen
Klubba	kl	1 ks	2,5 kg	Enhands krossvapen
Kortbåge	kb	6 ss	1 kg	Projektilvapen
Kortsvärd	ks	7 ss	1,5 kg	Enhands huggvapen
Kroksabel	kr	10 ss	2 kg	Enhands huggvapen
Långbåge	lb	10 ss	1,5 kg	Projektilvapen
Morgonstjärna	ms	16 ss	2,5 kg	Enhands krossvapen
Nät	nt	7 ss	1,5 kg	Enhands krossvapen
Piska	pi	2 ss	1,5 kg	Enhands huggvapen
Ryttarlans	rl	5 ss	5 kg	Tvåhands stångvapen
Sammansatt båge	sb	17 ss	1,5 kg	Projektilvapen
Slunga	sl	9 bs	0,5 kg	Projektilvapen
Spjut	sp	23 bs	2,5 kg	Enhands stångvapen
Stav	st	5 ks	2 kg	Tvåhandsvapen
Stridshammare	sh	15 ss	2,5 kg	Enhands krossvapen
Stridsklubba	sk	6 ss	2,5 kg	Enhands krossvapen
Stridsslaga	ss	19 ss	3 kg	Tvåhandsvapen
Stridsyxa	sy	13 ss	3,5 kg	Tvåhandsvapen
Tvåhandssvärd	th	20 ss	4 kg	Tvåhandsvapen

MAT OCH HUSRUM

Namn	Pris	Anmärkning
Öl	2 ts	0,5 l
Konjak	10 ts	0,25 l
Cider	1 ts	0,5 l
Mjöd	5 ts	0,5 l
Vin	6 ts	0,5 l
Lätt måltid	6 ts	
Vanlig måltid	1 ks	
Bastant måltid	12 ts	
Vanlig proviant (1 vecka)	5 ks	Väger 9 kg
Reseproviant (1 vecka)	1 bs	Torrmat. Väger 7 kg.
Färdbröd (1 vecka)	3 gs	Torrmat. Väger 2 kg.
Lembas (1 månad)	15 gs	Torrmat. Väger 2 kg.
Dålig inkvartering	1 ks	Sovsal
Normal inkvartering	2 ks	Flerbäddsrum
Bra inkvartering	22 ts	Eget rum
Stall	2 ts	Inkl. djurfoder

RUSTNINGAR

Namn	Pris	Vikt[1]
Sköld	55 bs	7,5 kg
Armskenor av läder	2 ss	1 kg
Benskenor av läder	2 ss	1 kg
Armskenor av metall	4 ss	1,5 kg
Benskenor av metall	4 ss	1,5 kg
Läderhuva	25 bs	1 kg
Metallhjälm	4 ss	1,5 kg
Mjuk läderrustning	3 ss	6 kg
Härdad läderrustning	10 ss	7 kg
Ringbrynja	35 ss	10 kg
Metallrustning	50 ss	12,5 kg

[1] Räknas som belastning om man inte är klädd i rustningen, utan bär den t.ex. i ryggsäcken. Vikten är beräknad för utrustning för en vanlig människa (ungefär 175 cm lång och 75 kg tung).

ÖVRIG UTRUSTNING

Namn	Pris	Vikt	Anmärkning
Armborstlod (20 st)	11 bs	1,5 kg	15% chans att de går av när de används.
Byxor[1]	25 ks	0,5 kg	
Bärram och packning	33 ks	1,5 kg	Rymmer 22 kg, 0,5 m^3
Dyrkset	1 ss	0,25 kg	+5 i bonus
Eldborr	8 ts	0,25 kg	Tar 5 minuter
Fackla	3 ts	0,5 kg	Lyser upp 2,5 m radie
Filt (ylle)	2 bs	2,5 kg	
Flinta och stål	1 bs	0,25 kg	Tar 3 minuter
Fotanglar (5 st)	8 bs	1 kg	
Kappa[1]	15 bs	3 kg	
Klätterspikar (10 st)	2 bs	1,5 kg	Järn
Koger	1 bs	0,25 kg	Rymmer 20 armborstlod eller bågpilar
Lykta	12 bs	1 kg	Lyser upp 7,5 m radie
Mantel[1]	9 bs	1 kg	
Oljeflaska	3 bs	0,5 kg	6 timmars förbrukning
Pilar (20 st)	4 bs	1,5 kg	40% att de bryts av när de används.
Påle (3 meter)	5 ks	4 kg	Trä
Regnskydd	1 bs	2 kg	(1,5×2,5 m)
Rep	4 bs	3 kg	15 m
Rep (god kvalitet)	12 bs	1,5 kg	15 m
Ryggsäck	2 bs	1 kg	Rymmer 10 kg, 3 dm^3
Skjorta[1]	3 bs	0,5 kg	
Stövlar[1]	1 ss	1,5 kg	
Säck (25 kg)	8 ks	1 kg	Rymmer 25 kg, 1 m^3
Träpluggar (10)	9 ts	1,5 kg	
Tält	2 ss	4,5 kg	Tvåmanstält
Vattensäck (0,5 l)	1 ks	0 kg	Fylld väger 0,5 kg.
Vapenbälte	5 bs	0,5 kg	
Vapenskida	25 bs	0,5 kg	
Överrock[1]	9 bs	0,5 kg	

[1] Vikten räknas bara om man inte är klädd i plagget.

TRANSPORTMEDEL

Transportmedel	Pris	Hastighet (m/rd)	Bär-kraft	Rid-[2] bonus
Mula/åsna	32 ss	40[1]	125 kg	−10
Fullvuxen ponny	40 ss	45[1]	90 kg	+5
Lätt häst	45 ss	65[1]	100 kg	±0
Vanlig häst	60 ss	55[1]	150 kg	±0
Tung häst	80 ss	40[1]	200 kg	±0
Vanlig stridshäst	20 gs	60[1]	175 kg	+15
Utomordentlig stridshäst	75 gs[3]	50[1]	185 kg	+30
Kamel	12 gs[3]	35[1]	115 kg	−15
Elefant	50 gs[3]	30	500 kg	−10
Överfart med färja	2 ks/km	varierar		
Diligens	1 ks/km	varierar		
Vagn (2,5 m lång)	6 gs	15[1]	750 kg	
Liten båt (3 m)	7 gs	varierar	500 kg	
Normal båt (7 m)	11 gs	varierar	1500 kg	
Stor båt (10 m)	40 gs	varierar	3500 kg	

[1] Normal förflyttningsförmåga i en småskalig situation. Den kan fördubblas om ryttaren bestämmer sig för att galoppera (se avsnitt 4.4.2).

[2] Ett extra intelligent djur får ytterligare +10 i bonus, men kan kosta mer.

[3] Förekommer endast i vissa områden.

ST-5 TABELLER FÖR ÖRTER, GIFTER OCH SJUKDOMAR ▽

HELA SKELETTSKADOR

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Arfandas	k-F-5	stam/anbringas	2 ss	Halverar läkningstiden för frakturer.
Bursthelas	s-S-7	stjälk/dekokt	110 gs	Helar splittrade ben och leder.
Edram	k-F-6	mossa/intas	31 gs	Helar ben.

HELA BRÄNN- OCH FROSTSKADOR

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Aloe	s-H-4	löv/anbringas	5 bs	Halverar läkningstiden för brännsår och småsår.
Culkas	t-Z-4	löv/anbringas	35 gs	Helar 30 kvadratdecimeter brännsår.
Jojojopo	f-M-4	löv/anbringas	9 ss	Helar frostskador. Helar 2T10 skadepoäng orsakade av kyla.
Kelventari	s-T-3	bär/anbringas	19 gs	Helar 1:a och 2:a gradens brännskador, 1T10 skadepoäng orsakade av hetta.

HELA BLODOMLOPPET

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Anserke	v-0-6	rot/anbringas	75 gs	Stoppar blödningar genom att levra blodet och sluta såren. Tar 3 ronder att ta effekt. Patienten kan inte flyttas på 5 minuter
Belan	v-O-5	nöt/intas	40 gs	Stoppar blödningar. Tar 1T10 ronder att verka. Patienten kan inte flyttas på 1 timme utan att såren öppnar sig.
Harfy	h-S-6	kåda/anbringas	150 gs	Stoppar alla former av blödningar omedelbart.

HELA KROSSKADOR

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Arlan	s-T-2	löv/anbringas	13 ss	Helar 1T5+4 skadepoäng.
Darsurion	k-M-3	löv/anbringas	3 ss	Helar 1T5 skadepoäng.
Draaf	h-O-2	löv/intas	5 ss	Helar 1T10 skadepoäng.
Gariig	t-Z-3	kaktus/intas	55 gs	Helar 30 skadepoäng.
Gefnul	e-V-5	lav/intas	90 gs	Helar 100 skadepoäng.
Mirenna	k-M-3	bär/intas	10 gs	Helar 10 skadepoäng
Rewk	s-D-3	rotknöl/dekokt	9 ss	Helar 2T10 skadepoäng.
Thurl	s-D-1	lök/dekokt	1 ss	Helar 1T5 skadepoäng.
Winclamit	k-C-7	frukt/intas	100 gs	Helar 3T100 skadepoäng.
Yavethalion	m-O-5	frukt/intas	45 gs	Helar 5T10 skadepoäng.

LIVSBEVARANDE ÖRTER
(se avsnitt 4.9)

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Degiik	v-O-5	löv/intas	100 gs	Livsbevarande (1 dag).
Oiolosse	f-F-8	lök/intas	600 gs	Livsbevarande för alver, om den ges inom 7 dagar efter döden.
Olvar	f-O-6	blomma/intas	200 gs	Livsbevarande (2T10 dagar).
Pargen	v-J-8	bär/intas	800 gs	Livsbevarande om den ges inom 4 dagar.

ÖRTER MED OLIKA ANVÄNDNINGSOMRÅDEN

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Arkasu	m-T-4	sav/anbringas	12 gs	Helar 1T10 skadepoäng. Halverar läkningstiden för svåra sår.
Arlan	k-M-2	rot/intas	5 bs	Påskyndar matsmältningen. Ger +20 till motståndsslag mot vanlig förkylning. Påskyndar återhämtningen från andningsbesvär till 1/5 av tiden.
Athelas	s-C-5	löv/dekokt	200 gs	Kan bota vad som helst så länge patienten är vid liv, men boten kan inte bli effektivare än helaren. Har bara full effekt i händerna på en sann konung.
Attanar	s-F-4	mossa/anbringas	8 gs	Botar feber.
Delrean	k-C-2	bark/anbringas	3 ss	Jagar undan insekter. Luktar illa.
Felmather	m-O-5	löv/intas	105 gs	Gör att man kan kalla på en "vän" med tanken. Räckvidd 100 m × användarens rang. Häver koma.
Melandar	k-F-3	mossa/dekokt	12 ss	Ger +10 till Motståndsslag mot sjukdomar i 1T10 dagar.
Ur	f-H-3	nöt/intas	3 gs	En dags näring.

HELA MUSKLER, BROSK OCH SENOR

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Arnuminas	m-S-2	löv/anbringas	6 bs	Halverar läkningstiden för ligament, brosk och muskler.
Arpsusar	s-F-5	stjälk/dekokt	30 gs	Helar muskelskada.
Dagmather	h-S-5	tagg/dekokt	28 gs	Helar broskskada.
Ebur	m-O-4	blomma/intas	22 gs	Helar vrickningar.

HELA NERVER

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Belramba	h-C-6	lav/dekokt	60 gs	Helar nervskador.
Terbas	m-D-3	löv/anbringas	2 gs	Halverar läkningstiden för nervskador.

HELA OCH BEVARA ORGAN

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Aldaka	k-M-5	rot/dekokt	102 gs	Återger synen.
Berterin	m-D-3	mossa/dekokt	19 gs	Bevarar organiskt material upp till en kropps storlek upp till en dag.
Febfendu	k-F-4	rot/dekokt	90 gs	Återger hörseln.
Siran	h-S-6	lök/intas	80 gs	Helar ett organ. Bieffekt: hudsjukdom (PER sjunker till 10% av normala).
Siriena	h-S-5	gräs/anbringas	70 gs	Bevarar organiskt material av upp till en kropps storlek i 1 vecka.
Tarnas	v-J-6	rotknöl/dekokt	220 gs	Helar skadade organ.

FÖRÄNDRINGAR AV EGENSKAPER

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Lestagii	a-Z-9	knopp/intas	520 gs	Återställer alla försämrade egenskapsvärden utom de som orsakats av ålder.
Merrig	h-S-5	törne/dekokt	2 gs	Dagligt bruk höjer PER och UTS med 5. Effekten uppstår efter 10 dagars användning och efter 2 veckor är man beroende. Om man slutar använda drogen sänks FYS med 10, INT med 5 och PER och UTS med 5.

FYSISKA FÖRÄNDRINGAR OCH FÖRBÄTTRINGAR

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Atigax	f-H-4	rot/dekokt	40 gs	Skyddar ögonen mot starkt ljus. Gör att man kan se i plötsligt eller förblindande ljus. Varar i 9 timmar.
Breldiar	m-V-4	blomma/intas	25 gs	Ger −30 i förflyttning och närstrid. Ger +50 vid anfall med besvärjelser och projektiler. Euforisk. Varar i 1 timme.
Gylvir	m-0-5	alg/intas	45 gs	Gör att man kan andas under vatten (endast) under 4 timmar.
Kathkusa	f-W-3	löv/intas	50 gs	2×styrka (1T10 ronder). +10 i AB, motståndare tar dubbelt så många skadepoäng.
Kilmakur	v-S-5	rot/dekokt	65 gs	Skyddar mot eld och hetta i 1T10 timmar.
Klagul	h-S-3	knopp/dekokt	27 gs	Ger synförmåga som en alv (6 timmar).
Megillos	k-M-3	löv/intas	12 ss	Ger skärpt syn (räckvidd och skärpa) i 10 minuter.
Yaran	s-S-2	pollen/intas	9 ss	Skärper lukt- och smaksinne (1 tim).
Zulsendura	t-U-4	svamp/intas	70 gs	Skynda (3 ronder).
Zur	k-U-4	svamp/dekokt	12 gs	Skärper lukt och hörsel (1 tim).

BOTA OMTÖCKNING

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Suranie	s-F-3	bär/intas	2 gs	Botar omtöckning (1 rd).
Vinuk	h-S-4	rot/dekokt	12 ss	Håller i 10 dagar. Botar omtöckning (1T10 ronder).
Witan	v-J-6	löv/intas	12 gs	Botar 2 ronders omtöckning.

SJUKDOMAR (nivån är anfallsnivån)

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Angurth	–	flugor	–	(nivå 2) Långsam och plågsam död.
Bukandas	–	vissa vargar	–	(nivå 4) Svår astma.
Grelnixar	–	vrelväxter	–	(nivå 8) Springande döden. Närhelst det är möjligt springer offret (tills han faller död ned).
Igturfas	–	vissa ormar	–	(nivå 5) Svagsinthet, INT sjunker med 20.
Jadaras	–	janargräs	–	(nivå 2) Smidigheten sjunker med 5.
Shutinis	–	hultifbaggar	–	(nivå 3) Vansinne.
Vemaak	–	vissa bålgetingar	–	(nivå 7) Försämrad hörsel.

GIFTER (nivån är anfallsnivån)

Namn	Kod	Form/Preparation	Pris	Effekt
Acaana	f-M-7	blomma/pasta	600 gs	(nivå 10) Dödar omedelbart.
Dynallca	v-F-3	löv/pasta	14 gs	(nivå 3) Förstör hörseln och ger 10 skadepoäng
Galenaana	k-A-6	löv/pulver	179 gs	(nivå 9) Dödar alver, försänker andra i koma.
Huggormsgift	m-T-3	huggorm/pasta	23 gs	(nivå 5) Förlorar den bitna kroppsdelen.
Jegga	m-U-5	fladdermöss/pasta	92 gs	(nivå 7) Ger 1T100 skadepoäng.
Jitsu	m-O-4	snäckor/vätska	34 gs	(nivå 5) Ger 5T10 skadepoäng.
Juth	t-Z-5	skorpion/vätska	41 gs	(nivå 2) Gör en långsamt vansinnig.
Karfar	v-J-4	löv/pasta	142 gs	(nivå 7) Dödar inom 1T10 ronder.
Kly	h-H-5	bär/pasta	154 gs	(nivå 3) Ger 3T100 skadepoäng.
Klytun	h-B-4	rot/pasta	53 gs	(nivå 5) Ger 1T10 dagars koma.
Silmaana	m-T-2	stjälk/pulver	4 gs	(nivå 9) Ärrar skinnet och ger 2T10 skadepoäng.
Slota	s-D-7	spindel/pasta	36 gs	(nivå 5) Långsam (1 dag) förlamning och död.
Taynaga	k-C-5	bark/pulver	27 gs	(nivå 8) Steriliserar och ger 5T10 skadepoäng.
Uraana	s-S-3	löv/pasta	12 gs	(nivå 6) Ger 3T10 skadepoäng.
Zaganzar	s-M-6	rot/vätska	139 gs	(nivå 2) Förblindar och ger 1T10 skadepoäng.

KODER ▽

Koderna innehåller en liten bokstav för det klimat som örten (eller giftet) normalt växer i, en stor bokstav för den typ av växtplats där man normalt hittar växten, och en siffra för svårighetsgraden att hitta en växt av den arten.

Kod	Klimat
t	= torrt
k	= kallt
e	= evig köld
f	= sträng kyla (frost)
v	= varmt och fuktigt
m	= milt tempererat
h	= halvtorrt
s	= svalt tempererat

Kod	Svårighetsgrad att finna örten	Modifikation
1	= rutin	+30
2	= mycket lätt	+20
3	= lätt	+10
4	= normalt	±0
5	= svårt	−10
6	= mycket svårt	−20
7	= extremt svårt	−30
8	= vansinne	−50
9	= absurt	−70

Kod	Växtplats
A	= Alpin
B	= Floddal/wadi
C	= Barrskog
D	= Blandskog
F	= Färskvattenkuster och flodbankar
G	= Glaciärer/snöfält
H	= Hedmark/buskvegetation
J	= Djungel/regnskog
M	= Berg
O	= Hav/saltvattenstränder
S	= Kort gräs
T	= Högt gräs
U	= Under marken (i grottor o.s.v.)
V	= Vulkanisk mark
W	= Öppna vidder
Z	= Öken

FORM OCH PREPARATION

Dekokt: Tar 20 ronder sedan vattnet har kokat upp, sedan kan man dricka den.

Intas: Kan ätas, tuggas, drickas eller inandas, efter vad som är lämpligt.

Anbringas: Tar 1T10 ronder att förbereda. Sedan läggs örten på det skadade området.

Pasta: Gift bereds till en pasta som kan strykas på hugg- och stickvapen. Den bevarar sin effekt i upp till 1 vecka, eller tills en fiende blir träffad. Om man gör en allvarlig skada måste motståndaren lyckas med ett Motståndsslag eller utsättas för giftets effekt. Om träffen bara ger skadepoäng försvinner giftet efter en träff. Pastan kan också blandas i mat eller dryck.

Vätska: Som pasta, förutom att det förlorar sin effekt efter 1 timme.

Pulver: Kan inte strykas på vapen. Det kan läggas i mat eller dryck.

KOSTNAD

Normalpris om örten finns tillgänglig.

EFFEKT

En dos kan maximalt påverka en person varje rond. Effekten grundar sig på en dos som väger 10 gram.

BEROENDE

Spelledaren kan bestämma att vissa örter är beroendeframkallande. I sådana fall blir örten mindre effektiv och mer av den krävs för att den ska ge full effekt (se Merrig under FÖRÄNDRING AV EGENSKAPER som ett exempel).

ST-6 SKATTABELLER

Skattabellerna finns med för att hjälpa Spelledaren med hans arbete. Spelledaren måste bestämma det relativa värdet (mycket litet värde, litet värde, normalt, stort värde eller mycket stort värde) på värdeföremålen i skatten (pengar, ädelstenar och juveler) och på de magiska föremålen i skatten. Värdet kan vara olika för olika delar av skatten. En skatt kan t.ex. ha mycket värdefulla värdeföremål, men få magiska föremål. Varje tabell har en avdelning för att avgöra hur stor skatten är. Spelledaren kan också bestämma storleken själv. Skattens storlek återspeglas i hur många slag man gör på innehållsdelen av tabellen. Tabellerna finns bara med som en hjälp till Spelledaren. Han kan använda dem hur han vill.

Ädelstenar och juveler: Ädelstenar och juveler är värdeföremål som är lättare att bära med sig än de flesta mynt. De är också lättare att identifiera och svårare att värdesätta.

Pengar: Spelledaren bör komma ihåg att de flesta pengarna i världen i stort består av tennstycken (ts) och kopparstycken (ks). Sedan följer bronsstycken (bs), silverstycken (ss), guldstycken (gs) och mithrilstycken (ms) i fallande mängd. Ofta avgör vikten på alla mynten i en skatt hur mycket av den som man kan bära med sig.

Forts.→

Vanlig utrustning: Många skatter innehåller mängder av vanlig utrustning, t.ex. vapen, rep, verktyg, kläder, böcker och manuskript.

Lätt utrustning: Vikten på utrustningen (vapen, rustningar, sköldar, mat, o.s.v.) är ofta ett stort problem för rollpersonen. En del av utrustningen som väger mindre än normalt är ofta mycket värdefull för rollpersonen.

Magiska föremål: Se avsnitt 5.1.6.

Särskilda föremål: Spelledaren kan skapa vilka magiska föremål han vill. De passar ofta inte in i kategorierna ovan. Ett bra exempel på ett sådant föremål är ett "dräpande" vapen som är särskilt dödligt mot vissa varelser. Ett "orchdräpande" svärd behandlas t.ex. som ett vanligt svärd mot alla som inte är orcher.

Artefakter: Artefakter är särskilda föremål som är mycket kraftfulla och ofta innehåller flera krafter och förmågor. Den enda ringen och alvernas tre ringar är exempel på artefakter. Sådana föremål har vanligtvis en historia och en kulturell eller politisk betydelse.

Att avgöra skattens sammansättning: För det mesta väljer Spelledaren ut en skatt som lämpar sig för en viss äventyrsplats. Men det kan ofta vara av värde att snabbt kunna sätta ihop en slumpmässig skatt eller del av en skatt.

TABELL FÖR PENGAR, ÄDELSTENAR OCH JUVELER

Slå först för att avgöra hur stor skatten är (hur många slag som får göras). Slå sedan ett antal slag för att se vad den innehåller.

1T100	Antal slag för innehåll
01-30	1
31-55	2
56-75	3
76-90	4
91-00	5

1T100	Mycket litet värde	Litet värde	Normalt	Stort värde	Mycket stort värde
01-10	50 ts	500 ts	1000 ts	5000 ts	10000 ts
11-20	100 ts	1500 ts	3000 ts	7500 ts	5000 ks
21-30	500 ts	2500 ts	5000 ts	1000 ks	10000 ks
31-35	1000 ts	500 ks	1000 ks	1750 ks	1500 bs
36-40	2000 ts	750 ks	1500 ks	2500 ks	2000 bs
41-45	300 ks	1000 ks	2000 ks	400 bs	250 ss
46-50	400 ks	1250 ks	250 bs	500 bs	300 ss
51-55	500 ks	150 bs	300 bs	600 bs	400 ss
56-60	600 ks	200 bs	350 bs	70 ss	60 gs
61-65	70 bs	250 bs	40 ss	90 ss	80 gs
66-70	80 bs	30 ss	50 ss	110 ss	100 gs
71-75	90 bs	35 ss	60 ss	15 gs	125 gs
76-80	100 bs	40 ss	70 ss	25 gs	150 gs
81-85	12 ss	50 ss	8 gs	35 gs	2 ms
86-90	15 ss	60 ss	10 gs	45 gs	Äs (250)
91-94	20 ss	7 gs	15 gs	Äs (60)	Äs (300)
95-97	3 gs	8 gs	Äs (20)	Äs (80)	Jv (400)
98-99	5 gs	Äs (10)	Äs (50)	1 ms	Jv (600)
00	Äs (10)	Jv (25)	Jv (100)	Jv (500)	Jv (1000)

Äs = Ädelsten, Jv = Juveler. Siffran inom parentes anger ungefärligt värd i gs.

TABELL FÖR MAGISKA FÖREMÅL

Slå först för att avgöra hur stor skatten är (hur många slag som får göras). Slå sedan detta antal slag för att avgöra innehållet. Om resultatet blir "besvärjelse", måste man slå ytterligare slag för att avgöra vilken typ av besvärjelseföremål det är och vilken lista besvärjelsen tillhör. Spelledaren måste själv avgöra exakt vilken besvärjelse det rör sig om.

Forts.→

Antal slag 1T100	Mycket litet värde	Litet värde	Normalt	Stort värde	Mycket stort värde
01-20	0	0	0	0	2
21-40	0	0	0	1	2
41-55	0	0	1	2	2
56-70	0	1	1	2	3
71-80	0	1	2	2	3
81-90	1	1	2	3	4
91-95	1	2	3	3	4
96-98	2	3	4	4	5
99-00	3	3	4	5	6

Innehåll 1T100	Mycket litet värde	Litet värde	Normalt	Stort värde	Mycket stort värde
01-10	Normal	Normal	Normal	80% lätt	60% lätt
11-20	Normal	Normal	80% lätt	60% lätt	40% lätt
21-30	Normal	80% lätt	60% lätt	40% lätt	besvärjelse
31-40	80% lätt	60% lätt	40% lätt	+5 bonus	besvärjelse
41-50	80% lätt	60% lätt	+5 bonus	+10 bonus	besvärjelse
51-55	60% lätt	+5 bonus	+5 bonus	+10 bonus	+5 bonus
56-60	60% lätt	+5 bonus	+10 bonus	+15 bonus	+10 bonus
61-65	+5 bonus	+5 bonus	+10 bonus	+15 bonus	+10 bonus
66-70	+5 bonus	+5 bonus	+10 bonus	besvärjelse	+15 bonus
71-75	+5 bonus	+10 bonus	+15 bonus	besvärjelse	+20 bonus
76-80	+5 bonus	+10 bonus	besvärjelse	besvärjelse	+1 bes.för.
81-85	+10 bonus	+15 bonus	besvärjelse	besvärjelse	+2 bes.för.
86-90	+10 bonus	besvärjelse	besvärjelse	+1 bes.för	×2 kraftp.för
91-94	besvärjelse	besvärjelse	+1 bes.för	+2 bes.för	+3 bes.för
95-97	besvärjelse	+1 bes.för	+2 bes.för	×2 kraftp.för	×3 kraftp.för
98-99	+1 bes.för	+2 bes.för	×2 kraftp.för	+3 bes.för	Särskilt
00	Särskilt	Särskilt	Särskilt	Särskilt	Artefakt

Beteckning	Betydelse
Normal	Normalt, ickemagiskt vapen.
X% lätt	Utrustning som väger X% av det normala.
+X bonus	Ett föremål med +X i bonus.
besvärjelse	Ett föremål som innehåller en besvärjelse (slå på tabellerna nedan).
+X bes.för	Ett besvärjelseföremål med +X besvärjelser.
×X kraftp.för	Ett kraftpoängsföremål som ger ×X kraftpoäng.
Särskilt	Spelledaren väljer ett särskilt magiskt föremål.
Artefakt	Det kan finnas en artefakt i skatten.

Se beskrivningarna av magiska föremål för att avgöra föremålstypen. Vi föreslår föremål som vapen, rustningar, hjälmar, arm- och benskenor, sköldar, verktyg, sadlar, mantlar, stövlar, hanskar, speglar o.s.v. Spelledaren bör välja typen av föremål med tanke på äventyrsplatsen och situationen.

Om det ingår ett besvärjelseföremål i en skatt kan Spelledaren antingen själv bestämma hur föremålet fungerar eller så kan han låta slumpen avgöra. Det finns två tabeller som används för detta syfte. När du använder tabellen för besvärjelselistor slår du först för att avgöra vilken typ av besvärjelselista besvärjelsen kommer från, och sedan för att avgöra den precisa besvärjelselistan. Sedan kan tabellen för föremål och besvärjelsenivå användas för att avgöra föremålstypen och besvärjelsens nivå. Om besvärjelsen man får fram är olämplig är det bara att göra om hela eller delar av proceduren, som man finner för lämpligt.

TABELL FÖR BESVÄRJELSELISTOR

2:a Slaget 1T100	1:a slaget (1T100) 01-30 Öppna Jordmagilistor	31-60 Trollkarlarnas listor	61-75 Flödesmagilistor	76-90 Andebesvärjarnas listor	91-100 Barders & Utbygdsjägares listor
01-02	Förbannelse	Förbannelse	Förbannelse	Förbannelse	Förbannelse
03-14	Kroppens kraft	Eldens lag	Naturkunskap	Riktad flödesmagi	Kunskapens väg
15-26	Jordkraftens väg	Köldens lag	Förflyttning	Blodets väg	Bindande sånger
27-38	Röja väg	Jordens lag	Besvärjelsens skydd	Benets & musklernas väg	Ljudkontroll
39-50	Handens kraft	Ljusets lag	Ytans väg	Organens väg	Föremålskunskap
51-62	Besvärjelsens väg	Vindens lag	Skydd	Djurens herre	Stigens väg
63-74	Sinnenas kraft	Vattnets lag	Upptäckandets konst	Växternas herre	Vandrarens väg
75-86	Illusioner	Förflyttningens lag	Ljudets & ljusets väg	Rening	Naturens skydd
87-98	Själens kraft	Förändringens lag	Själens lugn	Skapelse	Naturens väg
99-00	Särskild	Särskild	Särskild	Särskild	Särskild

Förbannelse: Besvärjelsen är på något sätt förbannad. Den kan anfalla rollpersonen eller påverka honom på något annat negativt sätt, t.ex. genom sjukdom, sänkta egenskapsvärden, fobi. Spelledaren har stor handlingsfrihet här.

Särskild: Spelledaren kan hitta på en besvärjelse, eller skapa en besvärjelse av högre nivå, grundad på existerande besvärjelser, t.ex. ett Eldklot med längre räckvidd, en Skynda V.

TABELL FÖR FÖREMÅL OCH BESVÄRJELSENIVÅ

2:a slaget 1T100	1:a slaget (1T100) 01-40 Runpergament	41-65 Magisk dryck	66-70 Per I	71-75 Per II	76-80 Per III	81-85 Per IV	86-94 Spö	95-98 Käpp	99-00 Stav
01-20	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a
21-25	2:a	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a	2:a
26-30	2:a	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a	2:a
31-35	2:a	2:a	1:a	1:a	1:a	1:a	1:a	2:a	3:e
36-40	2:a	2:a	2:a	1:a	1:a	1:a	1:a	2:a	3:e
41-45	3:e	2:a	2:a	2:a	1:a	1:a	1:a	2:a	4:e
46-50	3:e	2:a	2:a	2:a	2:a	1:a	1:a	2:a	4:e
51-55	3:e	2:a	3:e	2:a	2:a	1:a	1:a	2:a	5:e
56-60	4:e	3:e	3:e	2:a	2:a	2:a	2:a	3:e	5:e
61-65	4:e	3:e	3:e	3:e	2:a	2:a	2:a	3:e	6:e
66-70	4:e	3:e	4:e	3:e	2:a	2:a	2:a	3:e	6:e
71-75	5:e	4:e	4:e	3:e	3:e	2:a	2:a	3:e	7:e
76-80	5:e	4:e	5:e	4:e	3:e	2:a	2:a	4:e	7:e
81-85	6:e	5:e	5:e	4:e	3:e	2:a	2:a	4:e	8:e
86-90	7:e	6:e	6:e	5:e	3:e	3:e	2:a	4:e	8:e
91-94	8:e	7:e	7:e	5:e	4:e	3:e	2:a	5:e	9:e
95-97	9:e	8:e	8:e	6:e	4:e	3:e	2:a	5:e	9:e
98-99	10:e	9:e	9:e	7:e	5:e	3:e	2:a	5:e	10:e
00	10:e	10:e	10:e	7:e	5:e	3:e	2:a	5:e	10:e

Spelledaren får avgöra hur många laddningar det finns kvar i ett spö (maximalt 10), i en käpp (maximalt 30) eller i en stav (maximalt 100). Ett slag på 1T100 kan vara till hjälp. Låga resultat betyder få laddningar och höga resultat många laddningar. Han kan också lägga dubbla laddningar eller doser till särskilda runpergament eller magiska drycker. Ett permanent föremål kan användas för att kasta en besvärjelse ett antal gånger per dag. Ett permanent föremål III kan alltså användas 3 gånger per dag. Det kan vara av vilken typ som helst som Spelledaren bestämmer, t.ex. en ring, ett vapen, en armring, en öronring, en käpp.

Per = Permanent

ST-7 PRISBERÄKNINGAR FÖR MAGISKA FÖREMÅL

GRUNDPRISER

Ett stycke runpergament (rymmer en besvärjelse)	1 gs
En flaska med en magisk dryck (innehåller en besvärjelse)	10 gs
Ett permanent besvärjelseföremål	20 gs + v.k.f.
Ett föremål med laddningar:	
Spö	10 gs + v.k.f.
Käpp	30 gs + v.k.f.
Stav	100 gs + v.k.f.
+ 1 besvärjelseföremål	50 gs
+ 2 besvärjelseföremål	100 gs
+ 3 besvärjelseföremål	200 gs
+ 4 besvärjelseföremål	400 gs
×2 kraftpoängsföremål	200 gs
×3 kraftpoängsföremål	400 gs
Ett föremål med bonus	v.k.f.

v.k.f. = den vanliga kostnaden för föremålet

MULTIPLIKATIONSTAL FÖR FÖREMÅL MED BONUS

10×	+5 i bonus
50×	+10 i bonus
250×	+15 i bonus
1000×	+20 i bonus
5000×	+25 i bonus

MULTIPLIKATIONSTAL FÖR EXTRA LÄTTA FÖREMÅL

1×	100% av den angivna vikten
10×	80-99% av den angivna vikten
50×	60-79% av den angivna vikten
100×	40-59% av den angivna vikten

TILLÄGGSPRISER (gs) FÖR FÖREMÅL MED BESVÄRJELSER

Föremålets typ	Nivån på besvärjelsen i föremålet[1]									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Runpergament	3	10	20	30	40	60	80	100	125	150
Magisk dryck	5	15	30	45	60	90	120	150	200	225
Permanent besvärjelseföremål[2]	15	50	100	150	200	300	400	500	600	750
Spö[3]	10	30	–	–	–	–	–	–	–	–
Käpp[3]	40	80	120	150	200	–	–	–	–	–
Stav[3]	100	150	200	250	300	400	500	600	700	800

[1] *Flödesbesvärjelser kostar dubbla denna summa.*

[2] *Priset gäller en gång per dag. Lägg till hälften av priset för varje ytterligare gång per dag som besvärjelsen kan kastas.*

3 Att återladda ett spö, en käpp eller en stav sedan laddningarna är slut, kostar hälften av priset för besvärjelsen i föremålet.

SLUTKOSTNADEN = (GRUNDPRIS + TILLÄGGSPRIS) × MULTIPLIKATIONSTAL

ST-8 VÄDERTABELLER

NORMAL NEDERBÖRD

Månader	Regnigt	Fuktigt	Tempererat	Fuktigt och torrt	Torrt	Öken
1 Narwain (Vinter)	40 mm (90%)	8 mm (20%)	8 mm (20%)	4 mm (10%)	1 mm (02%)	– (01%[1])
2 Ninui (Vinter)	36 mm (85%)	10 mm (25%)	6 mm (15%)	1 mm (02%)	1 mm (02%)	– (01%[1])
3 Gwaeron (Vinter)	40 mm (90%)	14 mm (20%)	8 mm (02%)	1 mm (02%)	1 mm (02%)	– (01%[1])
4 Gwirith (Vår)	40 mm (90%)	16 mm (75%)	6 mm (15%)	3 mm (08%)	1 mm (03%)	– (01%[1])
5 Lothron (Vår)	32 mm (80%)	18 mm (80%)	8 mm (20%)	10 mm (20%)	1 mm (03%)	1 mm (02%)
6 Norui (Vår)	14 mm (40%)	22 mm (85%)	8 mm (20%)	10 mm (20%)	3 mm (07%)	1 mm (03%)
7 Cerveth (Sommar)	10 mm (25%)	18 mm (80%)	12 mm (30%)	12 mm (30%)	6 mm (15%)	– (01%[1])
8 Urui (Sommar)	6 mm (15%)	16 mm (75%)	12 mm (30%)	18 mm (45%)	6 mm (15%)	– (01%[1])
9 Ivanneth (Sommar)	8 mm (20%)	26 mm (95%)	10 mm (25%)	20 mm (50%)	6 mm (15%)	– (01%[1])
10 Narbeleth (Höst)	2 mm (50%)	26 mm (90%)	14 mm (35%)	44 mm (95%)	4 mm (10%)	– (01%[1])
11 Hithui (Höst)	24 mm (60%)	12 mm (45%)	10 mm (25%)	48 mm (99%)	1 mm (03%)	– (01%[1])
12 Birithron (Höst)	32 mm (80%)	10 mm (25%)	10 mm (25%)	28 mm (70%)	1 mm (02%)	– (01%[1])

[1] 50% chans att det ska bli dagg eller dimma, men ingen ytterligare nederbörd.

Den första siffran representerar medelnederbörden i millimeter. Den andra siffran, som står inom parentes, är procentchansen för att det ska komma nederbörd under en dag. Slå 1T100 för varje dag. Om resultatet blir lika med eller lägre än procentchansen kommer det nederbörd den dagen. Ju lägre tärningsresultat, desto kraftigare är nederbörden under en given tid.

Nederbördens typ är beroende av områdets temperatur den dagen: snö (under 0°C), snöblandat regn (vid 0°C), regn (över 0°C). När det regnar är det 1% risk att det ska hagla och när det snöar är det 4% risk att det ska bli en snöstorm.

Regnigt – hett eller varmt: En eller två torra månader och fuktigt resten av året. Skyfall är vanliga.

Fuktigt och tempererat: Nederbörd under alla årstider. Lätt eller medellätt nederbörd spridd över flera dagar, även om det förekommer kraftiga regn ibland. Tät dimma i bergen och utefter kusten.

Fuktigt och torrt: Åtskilda och extrema regn- och torrtider. Mycket kraftig nederbörd under regntiden. Liten eller ingen nederbörd under torrtiden.

Torrt: Områden med kallt eller hett klimat. Liten nederbörd som är koncentrerad till varma/ljumma temperaturperioder. Torrt under resten av året.

Öken: Extremt kalla eller heta områden. Lite eller ingen nederbörd, som snabbt förångas eller tas upp av marken.

NORMALA TEMPERATURER

Månad	Tropiskt		Subtropiskt		Tempererat		Subarktiskt		Arktiskt	
1	10	19	4	14	−12	7	−18	1	−40	−18
2	6	14	2	10	−18	4	−28	− 5	−45	−18
3	6	19	4	10	−12	9	−23	2	−42	−15
4	14	24	7	14	4	14	−12	6	−30	− 4
5	19	33	10	26	8	19	− 5	10	−18	4
6	21	40	14	33	10	26	2	10	− 6	8
7	26	50	24	40	14	33	4	14	1	12
8	26	50	21	40	19	36	2	10	1	7
9	19	36	14	33	6	24	− 5	8	− 6	8
10	14	26	10	24	4	14	− 8	6	−18	4
11	12	24	6	19	− 3	10	−15	4	−28	− 3
12	10	24	5	14	−10	6	−18	2	−32	−12

Tabellen ger högsta och lägsta temperatur för en mängd olika områden. Det finns olika sätt att avgöra vilken temperatur som råder. Det viktigaste är att spelledaren gör en bedömning utifrån sunt förnuft. Han kan också dela in intervallet mellan den högsta och lägsta temperaturen i 10 delar och slå 1T10 för att se vilken temperatur som råder.

ST-9 TABELL FÖR FÖRFLYTTNING

Förflyttningssätt	Väg	Öppen terräng	Skog	Svår terräng	Svår terräng med skog	Bergigt
Smyga	6	6	4,5	3	3	1,5
Gå försiktigt	12	10,5	6	6	4,5	3
Gå normalt	15	12	9	7,5	4,5	3
Småspringa/gå	23[1]	18[1]	14[1]	11[1]	6[2]	4,5[2]
Rida långsamt	23[1]	18	14[1]	11[1]	6	4,5
Rida snabbt	38[1]	27[1]	18[2]	15[2]	9[2]	6[2]

[1] *Kräver ett manöverslag var fjärde timme för varje rollperson.*

[2] *Kräver ett manöverslag varannan timme för varje rollperson.*

Tabellen visar hur många kilometer man kan förflytta sig på fyra timmar.

ST-10 MÖTESTABELL◇

Denna tabell är till för att bestämma vanliga möten mellan rollpersonerna och lokalbefolkning eller vilda djur. Zonerna motsvarar den relativa befolkningstätheten för varelser eller invånare. Först slår spelledaren ett aktivitetsslag för gruppen av rollpersoner och sedan ett undvikandeslag. Båda slagen slås med 1T100 och modifieras av en mängd skilda faktorer.

Bokstäverna framför tvärstrecken visar hur mötet med intelligenta varelser, vanligtvis ortsbefolkning, avlöper. Bokstäverna som står efter strecket visar hur möten med vilda djur avlöper. Om det finns en möjlighet att möta både intelligenta varelser och vilda djur så är hälften av mötena av det första slaget och den andra hälften av det andra slaget.

Möteskoderna är avsedda att vara almmänt hållna. Ett vanligt möte med en vanlig grupp från en vansinnigt brutal eller misstänksam kultur kan vara farligare än än en fientlig grupp från ett fredligt folk. SL bör bestämma vilken typ av lokalbefolkning och djur som rollpersonerna kan möta, och hur starka de är. En enkel tumregel är: ju större skillnaden mellan slagen är, desto farligare är mötet. SL kan modifiera befolkningens eller djurens antal eller förmågor efter tärningsslagen, om han önskar ett annat resultat.

BEFOLKNINGSTÄTHET

	Tät	Normal	Gles	Obebott	Ödemark
1-30	i/–	–/–	–/–	–/–	–/–
31-40	m/–	i/–	–/i	–/i	–/–
41-50	m/–	i/–	–/i	–/i	–/–
51-60	m/–	i/–	i/s	–/i	–/–
61-70	m/–	m/–	i/i	–/i	–/i
71-80	m/–	m/i	i/i	–/i	–/i
81-90	m/–	m/i	m/i	–/i	–/f
91-100	f/i	m/i	m/i	–/f	–/f
101-120	f/f	m/i	m/f	i/f	–/f
121-140	a/f	f/f	f/f	m/f	i/a
141-160	a/a	a/f	f/f	m/f	m/a
161-180	a/a	a/a	a/f	f/a	f/a
181-200	b/a	a/a	a/a	a/a	a/b
201+	b/b	b/b	b/b	b/b	b/b

Möteskoder

- b = fälla eller bakhåll
- a = anfallande grupp
- f = fientlig grupp
- m = vanligt möte
- i = iakttas av annan grupp

MODIFIKATIONER TILL VERKSAMHETSSLAGET

Terräng som RP rör sig i	
+30	Väg
+20	Öppen terräng
−10	Skog
−15	Svår terräng
−30	Svår terräng och skog
−40	Bergigt
Invånarnas verksamhet	
+25	Fientliga
+50	Området avpatrulleras
+100	RP är efterlysta
+30	Nattaktiva varelser (t.ex. orcher) nattetid
−30	Nattaktiva varelser dagtid
Allmänt	
−50	Färdas på natten[2]
varierande	besvärjelser som används för att lokalisera grupper

[2] *Den kan sänkas beroende på hur upplyst det är (t.ex. av måne eller stjärnor en klar natt).*

Forts.→

MODIFIKATIONER TILL UNDVIKANDESLAGET ◇

Gruppstorleken[1]

−50	1
−20	2
+0	3-4
+10	5-7
+20	8-10
+50	11-20
+75	21-50
+100	51+

Förflyttningssätt

−50	Smyga
−20	Gå försiktigt
+ 0	Gå normalt
+10	Småspringa/gå
+20	Rida långsamt
+40	Rida snabbt
varierande	Flyga, åka båt, o.s.v.

Allmänt

−30	om man söker aktivt efter något
varierande	om gruppen använder besvärjelser
+20	om de har slagit läger efter att ha färdats i 12 timmar
+40	om de har slagit läger efter att ha färdats i 16 timmar

[1] *En utbygdsjägare, alv och hob räknas som en halv person.*

ST-11 HANDLINGSTABELL

Handling	Kommentar
Förbereda besvärjelse	Kan därefter förflytta sig 3 meter.
Kasta besvärjelse	Kan därefter förflytta sig 6 meter.
Projektilanfall	Kan därefter förflytta sig 3 meter.
Ladda/ladda om	Kan därefter förflytta sig 3 meter.
Projektilparering	Halva AB dras från ett projektilanfall. Senare i ronden kan RP förflytta sig med halva sin förflyttningsförmåga ELLER göra ett närstridsanfall med halva sin AB.
Rörlig manöver	Manövern kan inte täcka en större sträcka än halva rollpersonens vanliga förflyttningsförmåga.
Närstridsanfall	Kan förflytta sig 3 meter. Kan flytta utrustning, men då sänks Anfallsbonusen med 30 för varje föremål som flyttas (dras, sätts i skidan, eller tas fram). En del av AB kan användas för att parera en motståndares anfall (en närstridsparering).
Förflyttning	Förflyttningsförmågan minskar med 3 meter för varje föremål som flyttas.
Fast manöver	Ingen annan handling får utföras.

Inställd handling: Alla handlingar kan ställas in innan de utförs. Då kan rollpersonen i stället utföra någon av följande handlingar under rätt del av ronden:

- Närstridsanfall med halva sin AB.
- Förflyttning med halva sin förflyttningsförmåga.
- En manöver med −30 i avdrag.

Uppskjuten handling: Alla handlingar kan skjutas upp genom att göras till uppskjutna handlingar. När handlingen väl har skjutits upp kan inte rollpersonen utföra någon annan handling förrän den uppskjutna handlingen har avgjorts eller ställts in. Den uppskjutna handlingen kan utföras när som helst i innevarande rond eller någon följande rond.

OBS: Om Spelledaren räknar med rollpersonernas riktning (se avsnitt 4.8.3), kan förflyttningen innebära en ny riktning, även om den görs i samband med en annan handling.

AF-2 SKADEFORMULÄR **Stridande/rollperson**	Erhållna skadepoäng	Skadepoäng per rond	Avdrag från bonus	Nedslagen eller medvetslös i X ronder	Dör om X ronder	Särskilt

AF-3 ANTECKNINGSFORMULÄR FÖR ERFARENHETSPOÄNG

Rollperson					
Skadepoäng (Antal erhållna skadepoäng)					
Allvarliga skadepoäng (Motståndarens rang & skadans svårighetsgrad)					
Segerpoäng (Motståndarens rang & rollpersonens rang)					
Manöverpoäng (Manöverns svårighetsgrad)					
Besvärjelsepoäng (Besvärjelsens nivå & rollpersonens rang)					
Diverse poäng					
Färdpoäng (Antal tillryggalagda kilometer)					
Summa					
Idepoäng (Hälften av gruppens totala antal poäng)					
Slutsumma					

AF-1 ROLLFORMULÄR

FÄRDIGHETSNIVÅER			**BONUS**						
FÖRFLYTTNING OCH MANÖVER *(Dessa kan inte ha fler nivåer än antalet rutor)*	**5% Nivå**	**2% Nivå**	**Rang**	**Egenskap**	**Yrke**	**Ting**	**Särskild**	**Särskild**	**Summa**
Ingen rustning	☐☐		____	SMI____	■	____	____	±0	____RM
Mjukt läder	☐☐☐		____	SMI____	■	____	____	−15	____RM
Härdat läder	☐☐☐☐☐		____	SMI____	■	____	____	−30	____RM
Ringbrynja	☐☐☐☐☐☐☐		____	STY____	■	____	____	−45	____RM
Metallrustning	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		____	STY____	■	____	____	−60	____RM
VAPENFÄRDIGHETER									
Enhands eggvapen	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	STY____	____	____	____	____	____AB
Enhands krossvapen	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	STY____	____	____	____	____	____AB
Tvåhandsvapen	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	STY____	____	____	____	____	____AB
Kastvapen	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	SMI____	____	____	____	____	____AB
Projektilvapen	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	SMI____	____	____	____	____	____AB
Stångvapen	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	STY____	____	____	____	____	____AB
ALLMÄNNA FÄRDIGHETER									
Klättra	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	SMI____	____	____	____	____	____RM
Rida	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	PSY____	____	____	____	____	____RM
Simma	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	SMI____	____	____	____	____	____RM
Spåra	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	INT____	____	____	____	____	____FM
TJUVFÄRDIGHETER									
Anfall bakifrån	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	■	■	■	____	____	____SÄ
Smyga/gömma sig	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	PER____	____	____	____	____	____SÄ
Dyrka upp lås	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	INT____	____	____	____	____	____FM
Oskadliggöra fällor	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	PSY____	____	____	____	____	____FM
MAGISKA FÄRDIGHETER									
Läsa runor	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	INT____	____	____	____	____	____FM
Använda magiska föremål	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	PSY____	____	____	____	____	____FM
Riktade besvärjelser	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	SMI____	____	____	____	____	____AB
DIVERSE									
Iakttagelseförmåga	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	PSY____	____	____	____	____	____FM
Kroppsbyggnad	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	FYS____	____	____	____	+5	____SÄ
Vanliga besvärjelser			■	■	____	____	____	____	____AB
Ledarskap och påverkan			■	PER____	■	____	____	____	____FM
Försvarsbonus			■	SMI____	■	____	____	____	____FB
MS mot Jordmagi			■	INT____	■	____	____	____	____MS
MS mot Flödesmagi			■	PSY____	■	____	____	____	____MS
MS mot Gift			■	FYS____	■	____	____	____	____MS
MS mot Sjukdomar			■	FYS____	■	____	____	____	____MS

Rustning

Sköld: ____

Hjälm: ____

Armskenor: ____

Benskenor: ____

ANDRAHANDSFÄRDIGHETER

____	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	____	■	____	____	____	____
____	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	____	■	____	____	____	____
____	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	____	■	____	____	____	____
____	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	____	■	____	____	____	____
____	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	____	■	____	____	____	____
____	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	____	■	____	____	____	____
____	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	____	■	____	____	____	____
____	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	____	____	■	____	____	____	____

PERSONDATA

Namn: ____ Rang: ____

Ras: ____ Yrke: ____

Längd: ____ Vikt: ____

Uppträdande: ____

Särskilda förmågor: ____

____

Magiskt rike: ____

Kraftpoäng: ____

Erfarenhetspoäng: ____

Belastningsavdrag:

STY ____ + ____ = ____

Språk / Nivå

1. ____
2. ____
3. ____
4. ____
5. ____

BONUS

	Värde	**Norm**	**Ras**	**Summa**
Styrka	____	____	____	____
Smidighet	____	____	____	____
Fysik	____	____	____	____
Intelligens	____	____	____	____
Psyke	____	____	____	____
Personlighet	____	____	____	____
Utseende	____	____	____	____

Besvärjelselistor/Chans

1. ____
2. ____
3. ____
4. ____
5. ____
6. ____
7. ____
8. ____